Книга I: Журнал Доктора Иллхаусена

by Shane Lacy Hensley and Bill Slavicsek

Оглавление:

Глава I: Реальность Снов 2

Глава II: Обитатели Кошмаров.....5

Глава III: Земли Кошмаров.....16

Глава IV: Последние Напутствия.....21

Credits

Design: Shane Lacy Hensley

Additional Design and Editing: Bill Slavicsek
Product Coordination: Andria Hayday, Harold Johnson
Box Cover Artist: Den Beauvais

Art Direction: Bruce A. Zamjahn
Book Cover and Interior Artist: John Synder
Cartography: David C Sutherland HI

Typography: Nancy J. Kerkstra Graphic Designers: Greg Kerkman and Dawn Murin

Перевод: Аваллах, Ника Бельская

Глава I: Реальность Снов

Безумие. Именно оно ожидает тех, кто скитается в Землях Кошмаров. Вы цените ваше здравомыслие? Тогда вам следует избегать этого безумного места. И вы больше не должны засыпать!

— Абукар Безумный

Когда я пишу это, ночь опустилась на землю, укрыв Новую Вассу мрачным одеялом темноты и звезд. И привык восхищаться ночью, её спокойствием и уединенностью. Теперь, я страшусь её прихода, отчаянно надеясь на то, что день никогда не закончится. Вся ирония в том, что ночь является только симптомом. Истинная болезнь приходит вместе со сном, объятия которого похожи на смерть, смыкаясь над нами, когда сновидения опускаются на наш уставший мир.

Я – Доктор Грегориан Иллхаусен, главный врач Клиники для Помешанных в Эгертусе, Новой Вассе. Для тех, кто хоть раз проходил по бесконечным берегам реки безумия (и в Новой Вассе более чем достаточно этих несчастных), моя клиника часто становилась последним бастионом надежды и здравомыслия. В течение многих лет я исследовал сны, так как большинство моих пациентов страдает от заболеваний, связанных не с проблемами бодрствующего мира, а с ужасными образами, которые приходят к ним во снах.

Именно это привело меня к главной теме этого журнала, и стало причиной того, что теперь ночь пугает и меня. Благодаря моим собственным исследованиям и опыту моих пациентов, я пришел к выводу, что за вуалью снов лежит другая реальность. В большинстве случаев, это спокойная и безмятежная вселенная, которую каждую ночь посещает каждый из нас, не испытывая каких-либо неприятных последствий. Тем не менее, в этой реальности обитают темные существа, которые извращают сны и преображают их в кошмары. Если вы хотите узнать об этом больше, то читайте дальше.

Но перед этим, зажгите огни, и постарайтесь не заснуть.

Клиника для Душевнобольных

Если вы никогда не были к Клинике для Душевнобольных или смотрели на её серые стены с высоты утеса, нависшего над рекой Днар, тогда я уверен, что вы уж точно слышали об этом месте. Вы должны поминать, что высокие стены вокруг больницы являются необходимой мерой предосторожности. Не бойтесь кожаных ремней, металлических зондов или окровавленных наручников, так как это всего лишь инструменты, с помощью которых мы пытаемся излечить наших пациентов. А крики? Существую и те, кто не могут помочь самим себе, несчастные души, которые должны каким-то образом выразить свои эмоции и боль. Знайте, крики прекратятся... в конце концов.

Клиника служит домом для одних из самых беспокойных разумов этого мира. Пациенты прибывают в клинику даже из таких отдаленных мест, как Мордент или Валакан, узнавая о моем заведении благодаря моим товарищам, которые знают и уважают мою работу. В частности, ко мне направляют тех, кого мучают ужасные сны, ужасающие ночные видения, которые чаще всего называют “плохими снами” или “кошмарами”.

В начале моей карьере, я решил специализироваться на ментальных расстройствах, надеясь обнаружить способ излечить тех, кого другие врачи предпочитают просто изолировать от общества. Я исследовал психические глубины, как и здоровых, так и расстроенных умов. Я составлял каталоги страхов и фобий, разделяя и называя множество болезней, которые ранее

были собраны вместе и считались неизлечимыми. И, наконец, я говорил с моими пациентами, выслушивая мельчайшие детали их снов. Благодаря всему этому, я смог раскрыть основные закономерности, повторяющиеся образы, которые возникали в бесчисленных ночных видениях множества различных пациентов. Я дал определение этим образам, создав новую область науки, основывающуюся на снах и изучении других умственных процессов.

Сегодня, моя работа известна во всем мире и большинство моих пациентов составляют те, кто перенесли разрушительное воздействие ужасных кошмаров. Некоторые приходят в мою клинику, руководствуясь своим собственным желанием, тогда как других направляют ко мне из других медицинских учреждений. Я преуспел не только в определении состояния моих пациентов, но и в лечение, и, что самое главное, исцелении, множества несчастных людей, которым так и не смогли помочь врачи, придерживающиеся более традиционных взглядов. Я должен признаться, что есть и те, кому возможно никогда больше не суждено увидеть мир за стенами моей клиники. Это пациенты, которые были особо отмечены ночью, битва за разумы которых длинна и трудна, чей враг безжалостен и злобен.

Я пишу об этом заболевании так, если бы оно было разумным и зловещим созданием. Не допустите ошибку – они действительно является им. В этом журнале, я разделю с вами тайны, которые мне удалось раскрыть. Но мои знания, хотя они и производят большое впечатление, являются только дрожащим огоньком свечи в великой пустоте ночи, которая окружает бодрствующий мир. Я проведу вас через эту тьму, и, возможно, маленький огонек превратится в очищающий костер. Поддерживайте этот огонь и оберегайте его.

Возможно, он станет вашим единственным оружием, когда ночные тени обрушатся на вас, и подступят кошмары…

Земли Кошмаров

Некогда, там была полоса безжизненных и бесплодных земель, которые отделяли Новую Вассу от обволакивающих Туманов, скрывающих пределы известного нам мира. Конечно же, вы не догадываетесь, о чем я говорю. На всем протяжении вашей памяти, Туманы соприкасались с восточными пределами нашей земли. Но ваша память обманывает вас. Мой друг и коллега, Доктор Рудольф ван Рихтен, показывал мне древние книги, которые описывают бесплодные земли, которые соприкасались с нашей восточной границей, и я вспоминаю, как я был там в прошлом. Я не буду говорить о механике дьявольских заговоров, которые приводят к изменениям в нашем мире. Подобные детали могут вызвать только ночные кошмары. Достаточно сказать, что эти бесплодные земли были поглощены Туманами и стерлись из нашей памяти. Но есть один важный факт, о котором я не могу не сказать. Это место все еще существует. Я назвал его Землями Кошмаров. Я познал часть природы Земель Кошмаров много лет назад, когда я сопровождал ван Рихтена в одном из его путешествий. Если землю можно назвать “живой”, то Земли Кошмаров полностью соответствуют этому описанию. Но они не просто живые. Они еще и безумны. Поверхность земли сминается и преображается через каждые несколько мгновений, но только не тогда, когда вы смотрите на неё. Эти изменения происходят на пределе вашего зрения, превращая окружающие вас земли во все более и более необычайные ландшафты, которые, казалось бы, могли возникнуть только в глубинах безумного разума. Безумие этого места практически ошеломляет вас, но нам удалось бежать оттуда, сохранив наши жизни и рассудки – но не больше. Так было до тех пор, как несколько лет назад, я узнал, что ужасы Земель Кошмаров не были привязаны к восточным бесплодным землям. Я узнал, что они были ответственны за ментальные заболевания, которые мучили моих пациентов и сотни других людей во всех уголках нашего мира.

В Залах Безумия

Как я уже писал ранее, большинство моих исследований заключалось в опрашивании пациентов, с целью осознания того, что именно беспокоит их. Некоторые давали мне логичные объяснения, другие – безумные и абсурдные, но всех этих рассказах содержалась доля истины и

ключа к разгадке их безумия. И благодаря этим крупинкам, перед моими глазами начала возникать четкая закономерность. Огромное количество моих пациентов видели одинаковые образы, которые постепенно все меньше и меньше напоминали обычные грезы, которые я пытался систематизировать.

Я разбил своих пациентов на две группы: *безумные* и *потревоженные*. *Безумные* имели реальные психические расстройства, независимо от того физические они или психологические, которые модно лечить, и, в конце концов, вылечить. *Потревоженные* не имели видимых внутренних заболеваний, но вместо этого, на них воздействовали внешние силы. Я могу вообразить выражение вашего лица, когда вы читаете эти строки. Мой друг, Рудольф ван Рихтен, отреагировал также, когда я впервые раскрыл перед ним свою теорию. Но вскоре он смог осознать и принять истину, несмотря на все свои сомнения.

Скрывающийся в Снах

Как я пришел к выводу, что к безумию моих пациентов были причастны внешние силы? Как и любая другая научная теория, это заключение основывалось на долгих часах исследований и экспериментов. После прохождения с пациентом множества тестов, после пробных и традиционных медицинских процедур, которые относились к новой науке, которую я назвал “психологией”, мне так и не удалось обнаружить внутренних причин, и потому, я должен был задуматься о внешнем воздействии. Лучшие доказательства этого скрывались в бессвязных рассказах этих пациентов.

Первым доказательством стали кошмары. Все пациенты, которых я позже определил, как потревоженных, страдали от ярких, выразительных снов, и воистину пугающих кошмаров. В большинстве случае, сны повторялись вновь и вновь. Иногда, они даже повторялись с точностью до малейшей детали каждую ночь, тогда как в других случаях, в повторяющиеся сцены вписывались определенные изменения. Эти пациенты всегда запоминали свои сны и кошмары, и могли описать их настолько детально, что казалось, будто они действительно находились *внутри* их сновидений. С течением времени, сны становились реальностью этих несчастных, и с начал подозревать, что они действительно были реальными. was.

Вторым доказательством отклонения в этих кошмарах. С помощью этих отклонений я смог выделить во снах каждого из потревоженных пациентов один противоречивый аккорд. Я не хочу говорить о том, что эти отклонения появляются, время от времени. Они всегда присутствуют в каждом сновидении или кошмаре, описанном мне каждым пациентом, который относился к категории потревоженных. Этим отклонением была та часть сна или кошмара, которая не соответствовала всему сновидению и не могла быть связана с какими-либо впечатлениями – реальными или воображаемыми – пережитыми этим пациентом. И каждое отклонение принимало определенный облик, облик некоего зловещего создания.

Когда пациенты были помещены в соседние палаты или в палаты на противоположных концах здания, то все они описывали существ, которые проникали в их сны, хотя, казалось, не были их частью. Они не были обычными образами, созданными на основе подсознательного беспокойства, которое сопровождает наши кошмары. Это были чуждые образы, которые не были связаны со сновидениями этих несчастных. Но мое исследование открыло еще более поразительные факты. Когда я попросил этих пациентов описать тех, кто проникал в их сны, передо мной возникли образы шести существ. Независимо от того, скольких пациентов я опросил, ничего не изменилось. Один из этой шестерки проникал в их сны и мучил их так, что они начинали панически бояться ночи и снов, которые она неотвратимо приносила с собой.

Я назвал этих существ Судом Кошмаров, так как, несмотря на то, что они никогда не появлялись в одном сновидении вместе (или, возможно, пациент, мучаемый одним, просто никогда не видел других), они, казалось, были связаны одной природой и происходили из одного места. Но кто же эти шесть жестоких созданий, которые преследуют несчастные души и наслаждаются причиняемыми им мучениями? Я еще не уверен, но у меня уже есть догадки. Я поделюсь ими с вами в этом журнале позже. Сначала, мне нужно раскрыть еще несколько тем.

Встреча с Судом Кошмаров

Я все еще находился в середине моих исследований и экспериментов, когда Суд Кошмаров вторгся в мои сны. Возможно, я слишком близко подошел к истине, и порождения снов решили остановить меня. Или же мой интерес к ним привлек их ко мне. Независимо от первоначальной причины, все началось с события в бодрствующем мире, которое подтолкнуло меня в их цепкие когти.

В то время, одним из моих самых способных помощников была молодая женщина, которую звали Мандалайн. Она была чудесной и полной сострадания личностью, и очень хорошим другом. Её медицинские умения дополнялись любовью и заботой, с которыми она относилась к тем несчастным, которые оказывались у неё на попечении. Она работала со мной уже три года, когда произошла трагедия. Она появилась в образе одного из самых очаровательных, но и беспокойных моих пациентов – старого человека, которого звали Керст.

Я узнал очень много из разговоров с Керстом, но так и не смог излечить его от ночных кошмаров. Он рассказал мне еще кое-что, хотя эти знания попали ко мне слишком поздно, чтобы спасти бедную Мандалайн. Он рассказал мне, что существа, скрывающиеся во снах, могут воздействовать на события, происходящие в бодрствующем мире.

Керст встал после одного из своих кошмаров (хотя мне сложно сказать, *проснулся* ли он) и каким-то образом покинул свою палату. Подгоняемый одним из порождений снов, Керст дошел до моего офиса и вытащил набор скальпелей из моей аптечки. Он взял эти лезвия – такие полезные в моих руках, и такие смертельные в его – и начал ходить по коридорам клиники до тех пор, пока он не встретил несчастную Мандалайн. После этого, он использовал каждое из лезвий, сокращая её жизнь с каждым яростным ударом. Я нашел их обоих во время ночного обхода. Керст рыдал и кричал от ужаса, так как только сейчас он проснулся после очередного кошмара. А Мандалайн, бедная Мандалайн лежала на полу, из её тела выступало 10 серебряных рукоятей, а разорванный белый халат был залит кровью, алая лужа которой расплывалась вокруг неё.

Мои кошмары начались со следующего вечера. Сначала, образы были довольно просты. Я слышал, как Мандалайн зовет меня откуда-то из темных залов Клиники для Помешанных. Я пытался найти её, но не мог отыскать её во тьме. Я проснулся в поту, встревоженный этим сном, но был уверен, что это всего лишь последствие недавних трагических событий. Тем не менее, вместо того, чтобы успокоиться, мои сны только ухудшились с течение времени.

Вскоре, я уже не мог выносить призывы о помощи, на которые я не мог ответить, и обвинения в том, что я оставил её умирать, которые произносил её голос во тьме клиники. А потом, в течение каждой ночи, темнота начала понемногу рассеиваться, и Мандалайн сама пришла в мои сны. Они выглядела так же, как и тогда, когда я нашел её – белая, изорванная форма, пропитанная кровью, и глаза, напоминающие черные дыры. Но что еще хуже, её руки заканчивались уже тонкими, аккуратными пальцами, которые раздавали больным лекарства, а 10 заостренными скальпелями, которые позвякивали на кончиках её рук. В течение многих ночей, я просыпался, когда она медленно приближалась ко мне. Потом, мои сны обрывались после того, как она прикасалась ко мне своими изменившимися руками. А потом, мне было все сложнее и сложнее проснуться, независимо от того, как долго она ласкала меня своими холодными, острыми лезвиями.

Я верил, что скоро я впаду в кому, и никогда уже не проснусь, если эти ночные видения будут продолжаться. К счастью, в последнюю ночь, когда призрак Мандалайн пришел в мои сны, я заметил странное отклонение, которое было таким же пугающим, как и интригующим. У самого границы моего зрения, стояло существо в разорванной мантии. Капюшон скрывал его черты, хотя я видел пряди белых волос, виднеющихся из-под темного покрова. Это существо с наслаждением наблюдало за событиями, происходящими в моем кошмаре, и я, в свою очередь, наблюдал за ним. Я игнорировал укусы заостренных пальцев, сосредоточив все свое внимание

на этом странном существе. Его руки были искривленными, напоминающими руки скелета, и они поднимались и опускались в соответствии с ритмом ударов Мандалайн. Я также заметил, что по краям его одеяния двигалось *что-то.* Это были какие-то пауки, которые ползали по его лохмотьям, и даже заползали под его капюшон, не доставляя никакого беспокойства существу. Я дал этому порождению снов имя, я верю, что это положило для меня конец моих кошмаров, в которых принимала участие Мандалайн.

Я назвал его Человеком Кошмаров.

Вне Залов Безумия

В ранний период существования моей клиники, до того, как моя работа стала настолько угрожающей, что обитатели сновидений начали мешать мне, я иногда путешествовал в отдаленные места, для того, чтобы помочь тем несчастным, которые страдали от умственных заболеваний. Практически сражу после столкновения с Человеком Кошмаров, меня попросили навестить охотника, который жил в Лесу Шиповника (Briarweed Forest). Проблема была в том, что охотника и его семью преследовали ужасные сны. Самая большая странность была в том, что все они видели одни и те же страшные сны.

Как и в моем случае, сны начались после произошедшей трагедии. Эта трагедия состояла в смерти жены охотника. Понаблюдав и опросив членов семьи, я узнал, что охотник и четверо его детей (возраст которых варьировался от 3 до 14) видели одни и те же кошмары в течение каждой новой ночи. Позвольте мне подчеркнуть это – *они видели один и тот же кошмар одновременно, присутствовали в нем и могли общаться друг с другом*. Я посчитал это интригующим, так как охотник и его дети спали в отдельных комнатах, и, казалось, не могли общаться и взаимодействовать между собой. Мне необходимо было лично понаблюдать за их поведением во сне, и я предложил им заняться обычными вечерними занятиями, тогда как я буду молча наблюдать за ними.

В течение первых четырех часов после того, как члены семьи разошлись по отдельным комнатам, я наблюдал за тем, как они пытались заснуть. После того, как сон наконец-то окутал их, я был вынужден слушать громкий и неприятный храп охотника, который разительно отличался от нежного дыхания детей. На исходе пятого часа, я уже был уверен в том, что этой ночью не произойдет ничего странного. Я уже задремал на стуле, когда внезапно заметил изменения, произошедшие в доме. Храп охотника прекратился. Я заглянул в его комнату. Охотник все еще лежал в кровати, его глаза были закрыты, а дыхание было спокойным и непрерывным. Казалось, будто он просто спит, но внезапно я услышал его шепот: “Ты видишь его, Каша, стоящего за маминым стулом?”

Шепот был таким тихим, что я с трудом уловил его. Охотник произнес имя своей старшей дочери, как будто бы он говорил с ней во сне. Я быстро прошел в комнату его дочери, чтобы посмотреть, что происходит там. Каша также спала, разговаривая шепотом так же, как и её отец. “Папа, ” произнесла она спокойно, хотя я чувствовал в её голосе страх, “это мама? Нет, папа, это не она! Посмотри на пауков!”

Моя кровь заледенела, и холод пробежал у меня по спине, когда я услышал слова девочки. Они действительно говорили друг с другом, находясь в одном и том же сне. Но более того, упоминание о пауках напомнило мне мою первую встречу с Человеком Кошмаров, которая сразу же предстала перед моими глазами. “Почему на нем капюшон, папа?” внезапно захныкала младшая дочь, Карина, “Чего хочет этот человек-паук?”

Как это может быть, возможно, подумал я? Как эта семья может видеть один и тот же сон *и* преследоваться тем же самым порождением снов, которое вторгалось в мои сновидения? Единственное, что я мог предположить, было то, что скрывающиеся во снах обитали в реальности, которая находилась вдали от разумов спящих. Эти существа могли переходить из сновидения в сновидение, обитая в пространствах сна, и выживая благодаря мучениям и кошмарам, которые они вызывали. Это заключение было неправильным, или вернее не совсем правильным, хотя тогда я еще не понимал этого. И только позже, проведя множество

исследований, я узнал истину.

Члены Суда Кошмаров не входят в наши сны, или, по крайней мере, не находятся там в течение какого-либо времени. Вместо этого, они заманивают наши спящие разумы в королевство темнейших теней, где самые безумные иллюзии становятся реальностью, тогда как наши тела обливаются потом и переворачиваются в постелях.

Тайна Раскрыта

Перед тем, как вы прочитаете остаток моего журнала, я должен предупредить вас о том, что члены Суда Кошмаров не забывают и не прощают ничего. Если они узнают, что вы раскрыли их тайну или что вы собираетесь вмешаться в их ночные занятия, то ваше здравомыслие – а возможно и вся ваша жизнь – окажутся под угрозой. Пусть ваши шаги будут легки, и не забредайте за Вуаль Снов, в этот домен теней, если вашу волю нельзя назвать сильной или непоколебимой. Но если вы потеряете рассудок, то не бойтесь. В моей клинике всегда найдется комната для тех, кого преследуют темные сны.

Начавшись с тех робких гипотез и заключений, которые я разделил с вами выше, мое исследование привело меня к следующему выводу – сны и кошмары имеют собственные реальности, хотя часть сновидений более реальна, чем остальные. Кроме того, существует *нечто*, что обитает в этих реальностях, существа, чье существование стало основанием для множества мифов и легенд прошлого. Из всех этих существ, я должен предупредить вас о коварной группе, которую я назвал Судом Кошмаров. Члены Суда обладают возможностью погружать спящего в их собственные сны и в сновидения, созданные ими самими, которые подчиняются им же. Более того, члены Суда Кошмаров обитают в материальной реальности, которая находится в материальном домене, в который можно попасть так же, как вы или я может попасть в Баровию или Тепест. Где находится этот домен? Он очень близко, сразу же за туманной границей, в забытом месте, которое называется Земли Кошмаров.

Вы должны прочитать эти слова правильно. Вы можете попасть в этот домен не только физически, но и пройдя через сны или кошмары. Многие пациенты моей клиники являются невольными посетителями Земель Кошмаров, их разумы неохотно погружаются туда всякий раз, когда они засыпают. Оказавшись там, они служат для развлечения и снабжения Суда Кошмаров. Молитесь, чтобы вам никогда не пришлось совершить подобное путешествие.

Тот, кто знаком с работами моего доброго друга Доктора Рудольфа ван Рихтена, может задать достаточно уместный вопрос, который касается раскрытой мною тайны. Разве это не нарушает это тезис ван Рихтена о том, что силы зла не могут действовать на расстоянии? Я не собираюсь обсуждать здесь гипотезы ван Рихтена, и хочу только поделиться с вами своим собственным заключением: Суд Кошмаров может покидать пределы Земель Кошмаров, чтобы захватывать спящие разумы и уводить их в тени своего мрачного домена. Расстояние не является преградой для ужасного зла Земель Кошмаров.

Глава II: Обитатели Кошмаров

Вы хотите узнать о Суде Кошмаров? Но почему? Говорить о них – значит привлекать их злобное внимание.

—Взволнованный пациент

Тремя ключевыми постулатами моего исследования является то, что сны и кошмары имеют собственный уровень реальности; что в этой реальности обитают существа; и что есть место, где эта реальность накладывается на наш мир. Это место – Земли Кошмаров.

Земли Кошмаров не являются полностью материальными, или, во всяком случае, не в такой степени, как Новая Васса. Каким-то образом, объяснить который я пока еще не могу, материальное королевство Земель Кошмаров погрузилось в реальность снов, сделав то же самое, что делаем мы, ежедневно погружаясь в сон – но в отличие от этих земель, мы делаем это ограниченный период времени. Именно благодаря этому, Земли Кошмаров имеют такую податливую, постоянно изменяющуюся природу. Я буду писать о природе самих Земель Кошмаров позже в этом журнале. Но перед тем как начать свой рассказ об обитателях этого места, я должен описать два типа местности, которые практически не соотносятся с физической реальностью: Сферы Снов (Dreamscapes) и земли, оказавшиеся между сном и явью.

Сферы Снов являются карманными измерениями внутри Земель Кошмаров, самодостаточными частями реальности снов. Члены Суда Кошмаров используют сферы снов, чтобы заключать туда пойманных ими спящих. Внутри этих контролируемых извне сфер, видения и кошмары спящего изменяются по воле Суда Кошмаров.

Остаток Земель Кошмаров состоит из мест, где реальность снов накладывается на физический мир. Я назвал их Срединными Землями (*Terrain Between)*— между ночью и днем, между бодрствующим миром и миром снов, между реальным и сюрреальным. Эти земли обладают чертами обоих миров, так как их поверхность так же тверда, как и поверхность любой другой известной реальности, тогда как их форма так же неустойчива и изменчива, как форма сна.

Обычные и Управляемые Сны

Я должен заметить, что не каждый кошмар является результатом работы Суда Кошмаров. Более того, большинство людей никогда не переживали ужасы этих злобных порождений снов. Практически все люди спят каждую ночь, и, иногда, их сны пугают их. Довольно обычным является появление одного и того же сна на протяжении нескольких ночей, или возникновение одного и того же кошмара при различных обстоятельствах. Зная это, как вы объясните различие между обычными ночными видениям и посещением Земли Кошмаров? Это не так уж легко, но есть несколько признаков, с помощью которых вы сможете определить это. Они описаны ниже.

Повторяющиеся Ночные Ужасы. Кошмары, которые появляются регулярно и, со временем, начинают посещать вас все чаще и чаще, могут быть результатом воздействия Суда Кошмаров. Если кошмары начинают посещать вас после некоего трагического или травмировавшего вашу психику события, и они каким-то образом связаны с этим событием, то вполне возможно, что на вас воздействуют члены Суда.

Природа Снов. Плохие сны достаточно распространены, но они редко вызывают серьезные или продолжительные умственные расстройства. В противоположность им, кошмары обычно имеют сильное ослабляющее воздействие. Ночные ужасы, создаваемые Судом Кошмаров, заметно отличаются от этого стандарта. Они медленно вызывают все более и более сильное умственное расстройство, так как они не очищают разум и душу человека от негативных эмоций. Вместо этого, они только усиливают их, растравляя и усиливая его печаль, горе, обиды, лишая тем самым спящего преимуществ спокойного сна.

Сны, создаваемые Судом Кошмаров, также имеют тенденцию со временем ухудшаться. Сцены постепенно развиваются и изменяются, повышая уровень ужаса, благодаря чему кошмары могут воздействовать на спящих даже тогда, когда они бодрствуют. Цепи, которые сковывают пойманных сновидцев, становятся все крепче и замысловатей с каждой новой уловкой Суда, добавленной в кошмар – процесс, который может занимать месяцы или даже годы. И на протяжении всего этого времени, захваченные Судом спящие переживают частые и болезненные кошмары.

Состояние Спящего. Тот, на кого обращает внимание Суд Кошмаров, страдает от ночных путешествий в земли Кошмаров как ментально, так и физически. После пробуждения, спящий, находившийся в стальных тисках члена Суда Кошмаров, выглядит изнуренным. Из-за этого, ухудшается его физическое состояние: он худеет, становится вялым, слабым и бледным. Одновременно с этим, его разум деградирует. Паранойя становится все ярче и ярче

выраженной. Усиливается напряжение, так как разум и тело лишаются необходимого им отдыха. В конце концов, несчастного поглощает безумие, и он становится одним из *потревоженных*. Если Суд Кошмаров не отступится от своей жертвы, то сначала несчастный утратит свой разум, потом свое здоровье, а затем и свою жизнь.

Посетители Земель Кошмаров

Существует два типа путешественников, которые оказываются в безумном домене, который известен, как Земли Кошмаров. Первый тип – это *спящие*. Спящие – это те, кто засыпают в физическом, бодрствующем мире, с которым знакомы все мы. Их физические тела остаются в мире яви, тогда как их разумы отправляются в Земли Кошмаров. Второй тип путешественников, я назвал странниками. Странники – это те, кто физически прибывают в земли Кошмаров, пересекая туманную границу так же, как я или вы могли бы перейти из Новой Вассы в Хазлан.

Спящие

Спящие имеют свою собственную реальность. Чаще всего, спящий разум плавает за Вуалью Снов, где он видит обычные, здоровые сны и кошмары. Когда спящий оказывается в Землях Кошмаров, понятия **обычный** или **здоровый** перестают действовать.

В Землях Кошмаров, спящий оказывается в одной из сфер снов или скитается по Срединным Землям. Каждая из этих ситуаций описана ниже.

В сфере снов, спящий выглядит, как физическая сущность, которую может заинтересовать сцена, которая разыгрывается во снах, окружающих его. Сфере снов необходим особый спящий, чтобы задействовать механизм, благодаря которому она сохраняет свою цельность и создает сцены снов. Я называют особого сновидца, связанного с определенной сферой снов, *источником*, так как его подсознательные желания и фобии становятся основой, из которой расцветает окружающая его сцена.

В Срединных Землях, спящий все еще состоит из физической материи, но его природа становится более хрупкой и эфирной. Спящий, оказавшийся в Срединных Землях, напоминает призрака, более твердого в центральной части тела, и с напоминающими дым конечностями. Хотя сновидец может взаимодействовать с окружающей его обстановкой, это дается ему не так уж легко, так как после каждого изменения окружающей его земли, он сам теряет физическую целостность. В этой части Земель Кошмаров, спящий не обеспечивает энергией сцены снов. Вместо этого, спящий теряется среди бесконечно изменяющихся сцен, и вся энергия, которую выделяет его разум, попадает прямо к членам Суда Кошмаров.

Спящие также могут оказаться в сцене сна, которую поддерживает другой спящий разум. Иногда, дремлющий разум самостоятельно попадает в Земли Кошмаров и, независимо от того, сделал ли он это случайно или с определенной целью, оказывается в сфере сна, которую уже питает *источник*. К примеру, это может произойти в том случае, если кто-то пытается попасть в это место, чтобы помочь плененному разуму друга вырваться из-под власти Суда Кошмаров.

Странники

Странники находятся в реальности бодрствующего сна, когда они физически пересекают границы Земель Кошмаров. Тем не менее, сделать это не так уж легко. Некогда вы могли попасть в эти темные земли, просто пройдя через Новую Вассу, но эти дни уже давно прошли. Сегодня, найти Земли Кошмаров довольно сложно. Когда эти два королевства разделились, плотный туман скрыл земли нового домена. Туманы, которые определяют пределы известного нам мира, делают путешествие сложным, а направление – практически бессмысленным. Кроме того, между тем местом, где заканчивается Новая Васса, и начинаются Земли Кошмаров, лежит обширное пространство опасных вод, где под толщей бурных вод лежат острые камни.

Странники могут посещать сферы снов, но, оказавшись внутри, они становятся отчасти иллюзорными – менее реальными, чем сон, который окружает их. Это не значит, что в сфере снов странник находится в безопасности, так как ему будет только сложнее справляться с препятствиями и опасностями, которые будут вставать у него на пути. Чтобы покинуть сферу, страннику необходимо будет найти выход. Для этого, ему, скорее всего, придется разгадать населяющие сферу образы, созданные плененным источником.

В Срединных Землях, где земля является смесью сна и яви, страннику будет гораздо легче, чем спящему, так как его материальность не подведет его. Тем не менее, его может предать его разум. В месте, где ничто не является тем, чем кажется, и реальность может в любой момент разрушиться, человек может утратить свое здравомыслие. За исключением изменяющегося ландшафта и сводящих с ума иллюзий, Срединные Земли практически так же реальны, как и бодрствующий мир – фактически, я считают это место единственной частью нашего мира, которая все еще существует в мире снов, и обитатели сновидений постоянно пытаются окончательно поглотить его.

Суд Кошмаров

Члены Суда Кошмаров могут быть создателями собственной земли, но тогда их жертвы должны быть кирпичами и известняковым раствором. Я верю, что существа, из которых состоит Суд Кошмаров, никогда не видят сны. Вместо этого, они похищают сны других, чтобы отдохнуть от своей непрерывной деятельности. Я также верю, что Суд Кошмаров питается снами и ужасом, вызываемым кошмарами, подобно тому, как вампиры питаются кровью своих жертв. (Конечно же, мой коллега Доктор ван Рихтен настаивает на том, что вампиры обитают в той же реальности, что и члены Суда Кошмаров, но этот спор лучше отложить до других времен).

Я не могу сказать вам, как возник Суд Кошмаров, и еще меньше я могу сказать вам о том злобной сущности, которая возглавляет эту величавую и зловещую группу. Та немногочисленная информация, которую мне удалось собрать, была получена мною благодаря разговорам с моими пациентами. В течение многих лет я собирал кусочки и части этой жуткой головоломки, но многие части все еще отсутствуют, скрываясь в Туманах, которые, по моему мнению, никогда не откроют их нам. Тех частей, которые мне удалось собрать, достаточно, чтобы пролить свет на сущности тех, кто правит этим темным доменом, но не больше. Я могу назвать имена этих существ и предупредить вас об их любимых трюках и уловках, но вы должны помнить, что большая часть моей работы основана на догадках. Более того, эти догадки основываются на словах тех, кого большая часть нашего общества считает безумными.

Природа Суда

Суд Кошмаров, подобно гигантскому пауку, скрывается в центре паутины снов и кошмаров. Отдельные нити этой паутины протянулись ко всем уголкам мирам, соприкасаясь со всеми страстями и печалями разумных существ, которые способны видеть сны. Один из самых беспокойных моих пациентов даже верил, что часть нитей достигает и других миров. Там, где появляется эта паутина, клейкие нити находят самые яркие и выразительные наши страхи, и уносят их в Земли Кошмаров. Там, члены Суда сортируют пойманные паутиной разумы, выискивая те, с помощью которых можно оживить одну из сфер, и удволетворить их необычный голод.

Из многих сновидцев, которые оказываются в руках этих дьяволов каждую ночь, только самые беспокойные избираются для продолжительного заключения. Остальных освобождают после легкого прикосновения одного из членов Суда. (Я верю, что тот, кто просыпается уставшим и ослабевшим после целой ночи сна, является одним из избранных Судом Кошмаров – а потом по какой-то причине освобожденным).

Фантастические медитации или размышления, страшные травмы или нечеловеческие муки являются одними из критериев, используемых Судом, для определения тех спящих, которых

можно освободить, и тех, кто еще может послужить им. Охотник из леса Шиповника, чей случай впервые открыл мне истинные размеры влияния Суда, был, несомненно, избран из-за его великой любви и страшной печали, испытанной им из-за потери любимого человека. Она была для охотника всем, и когда она пала жертвой ужасного зверя, он считал себя ответственным за её смерть. Его горе было достаточно сильным, чтобы проникнуть в его сны, и наполненные болью сновидения привлекли к нему внимание Суда Кошмаров.

Члены Суда Кошмаров

Как я уже писал ранее, мне удалось вычислить шестерых членов Суда Кошмаров. Во главе суда восседает загадочный Человек Кошмаров, который, по моему мнению, управляет всеми остальными членами. Других представителей суда я назвал Морфеем, Гипносом, Муллонгой, Призрачным Танцором и Радужным Змеем. Каждое из этих существ специализируется на определенных источниках и сферах снов. Тем не менее, помните, что это только основные направления их деятельности. Спящий, который испытывает печаль, являющуюся чувством, которое заботливо лелеет Призрачный Танцор, может также оказаться во власти Морфея, если что-то в его разуме привлечет внимание этого злобного существа. Как бы то ни было, даже эта информация может помочь вам опознать то существа, которое управляет снами человека, и сделать первые шаги в изгнании этого демона.

Очень редко, спящему удается заметить того, кто скрывается в его снах. Можно сказать, что мне повезло, так как в моей клинике находится довольно много *потревоженных*. Это дает мне возможность оперировать большим количеством примеров и случаев, благодаря чему я могу сравнивать и уточнять получаемые данные. Кроме того, во всех случаях, которые я рассматривал, как и в клинике, так и в моих заграничных путешествиях, я опрашивал только тех людей, которые действительно видели скрывающихся в их сна существ (или хотя бы чувствовали его присутствие). Существуют и те, кто взаимодействуют с порождениями снов, так как они обычно ничем не выдают себя и свою злобную природу – такие грубые манипуляции не подходят их изощренной натуре.

Тем не менее, тщательно сравнив множество снов, мне удалось определить повторяющиеся образы существ, которые принадлежат к Суду Кошмаров. Еще больше времени я потратил на то, чтобы определить их излюбленные методы и мотивы. Но помните, что особенности каждого злодея являются только *основными чертами*, которые мне удалось выделить за много лет. Существует практически столько же исключений, сколько же и правил, и не надейтесь быстро опознать скрывающуюся в ваших снах тварь. Имя всем уловкам Суда Кошмаров – легион.

Человек Кошмаров

Человек Кошмаров является загадочным существом, которое преследует злобные цели, и возглавляет Суд Кошмаров. Я подозреваю, что он (оно?) так же безумен, как и земли, которыми он правит. Хотя у меня нет доказательств того, что Человек Кошмаров является владыкой этого домена или хотя бы лидером Суда, моя интуиция подсказывает мне, что это так. Возможно, это просто один из рядовых членов Суда, которого я ошибочно принял за лидера, но мне кажется, что это не так.

Мой добрый друг, Доктор Рудольф ван Рихтен, некогда обсуждал со мной природу Человека Кошмаров. У него были свои теории о связи определенных частей нашего мира со злом, которое обитает там. Если Человек Кошмаров действительно является владыкой Земель Кошмаров, тогда его Суд обладает мощью и независимостью, сравнимой лишь с мощью и независимостью других прислужников зла. Ван Рихтен предполагал, что, возможно, Суд является только частью самого Человека Кошмаров, и каждый его член отображает одну из граней личности Человека Кошмаров, и наделен жизнью, чтобы служить его воле. В это сложно поверить, но не сложнее, чем представить себе мир, где земля и окружающая вас обстановка изменяются со скоростью мысли.

Я записал только несколько случаев, в которых принимал непосредственное участие Человек Кошмаров. Он достаточно редко принимает участие в работе сфер снов – насколько мне известно. Иногда, мои пациенты видели его в сфере, где уже находился другой член Суда. Следил ли Человек Кошмаров за работой его прислужника? Похоже на то.

Человек Кошмаров выглядит, как загадочная фигура в темной, разорванной мантии. Капюшон всегда скрывает его голову и лицо, хотя обычно, из заполненного тенями проема, видны длинные пряди серебряных волос. Его руки – единственная часть тела, видная спящим – высовываются из рукавов его мантии, и они так бледны и искривлены, что больше напоминают кости, чем плоть. Кажется, будто его мантии состоит из паутины, и дюжины больших, черных пауков, передвигаются по ней, постоянно сплетая новые сети, чтобы не дать мантии рассыпаться.

За исключением моих собственных столкновений с Человеком Кошмаров и нескольких рассказов моих пациентов, лидер Суда Кошмаров остается загадкой. Я даже близко не знаю его так, как других его товарищей. Я думаю, что ему нравится это. Я продолжаю искать информацию, которая сможет пролить свет на его сущность, так как до тех пор, пока он остается загадкой, ключ к спасению его жертв останется сокрытым от меня. И если вы никогда не читали или хотя бы не слышали об этом существе, то я советую вам прочитать описание следующего сна. Он был рассказан мне одной из моих пациентов, молодой женщиной, которую я буду называть Элизабет.

Сон Элизабет

Я шла то темным залам мрачного собора. В стены были вделаны огромные стеклянные витражи, на которых были изображены самые отвратительные, жестокие и зловещие сцены, которые только можно было вообразить. Некоторые даже начинали двигаться, когда я смотрела на них!

Испытывая отвращение, я отвернулась от витражей и заметила монаха, сидевшего перед мольбертом. Я считала его монахом из-за того, что на нем была мантия с капюшоном, и, кроме того, я находилась в соборе. На холсте, стоящем на мольберте, была нарисована ужасная картина. На ней был изображен молодой человек, яросто нападающий на прекрасную женщину. Заостренные, черные ногти, торчали из пальцев мужчины, и они уже оставили отвратительные следы на шее женщины. Пока я смотрела на картину, художник опустил кисть в пятно богрового цвета и взмахнул ею над холстом. Краска казалосб необычно влажной, так как она стекала по шее женщины, подобно крови, которую должна была представлять. Я больше не могла сдерживать свое презрение к этому художнику. "Какая ужасная сцена!" проворчала я.

Монах не повернулся ко мне, и я не смогла рассмотреть его лицо, скрытое под серым, грязным капюшоном. "Разве?" спросил он скрежещущуим, низким голосом. "Я не заметил. Но что вы думаете о самой работе? Разве она не блестяща? Разве блеск крови не превосходно оттеняет бледный свет луны? Разве вам не кажется, что её губы вновь и вновь в отчаянии повторяют его имя?" Я в ужасе наблюдала за тем, как кисть, которую он больше не опускал в краску, продолжает наносить на полотно красную краску – как будто бы когти мужчины смыкались на горле женщины. Я была напугана, но не могла заставить себя отвернуться. "Да," согласилась я, "детальность просто невероятна. Но почемы вы рисуете так безумно? Почему вы демонстрируете миру зло, если есть так много доброго и прекрасного?"

Монах-художник содрогнулся, и я почувствовала, что по моему телу пробежала холодная дрожь. "Мир красоты?" спросил он. "Где? Вы можете показать мне, где он?"

Монах-художник повернулся к витражам. Теперь они разделились на сотни стеклышек, на каждом из которых было изображено трагическое или ужасное событие. Эти изображения двигались и, когда я сосредоточилась на них, то могла бы поклясться, что слышу далекие крики. Множество невинных мужчин и женщин предавались, преследовались или даже убивались, я действительно не могла показать монаху ничего доброго.

"Вы видите?" продолжал он. "Здесь больше не существует любви или красоты. Я потому, я должен искать вдохновение в ночи. Вы понимаете меня?" А потом, монах-художник встал и вытер испачканные руки о свою мантию. Черное пятно на мантии задвигалось, и дюжина черных пауков скрылась в её складках. И вдруг, мне наконец-то удалось узнать людей, изображенных на картине. Мужчиной был мой возлюбленный Герман, а женщиной…была я! Кроме того, все люди, участвовавшие в ужасных сценах на каждом из витражей тоже были нами, возлюбленными, Германом и Элизабет, скованные безумным танцем насилия, каждое движение которго, было кошмарнее, чем предыдущее.

В этот момент сна, Элизабет проснулась. Я не могу сказать вам точно, был ли то Человек Кошмаров, но мне кажется, что это так. Что же в отношении Элизабет, то она остается под моей опекой. Её кошмары до сих пор преследуют её, и я боюсь, что они никогда не покинут несчастную. Ей можно только посочувствовать – Элизабет убила своего возлюбленного, Германа, в их первую брачную ночь, под воздействием ночных нашептываний существа, которое я называю Человеком Кошмаров.

Призрачный Танцор

Кожа, цвета слоновой кости, глаза, в которых сгустились тени, бледные пятна крови на разорванном платье балерины. Все это можно связать с самым трагическим членом Суда, безымянным призраком, известном, как Призрачный Танцор. Зловещий Призрачный Танцор исполняет свой скорбный танец в тенях ужасных снов. Она является знамением ужаса. Разорванные одежды Танцора и странные кровавые пятна, которые усеивают их, дают мне возможность предположить, что история этого существа так же трагична, как и сны, которые она навеивает, хотя я ничего не могу сказать точно.

Отважные герои, которые не могут выполнить тяжелую миссию, отчаявшиеся души, которые утратили своих возлюбленных, и все те, кто испытывает печаль, оказываются в её обманчивых сферах снов. Если бы мне удалось встретиться с неуловимым Призрачным Танцором, поговорить с ней, то, возможно, мне удалось бы понять, зачем она исполняет свой зловещий танец для самовлюбленных и страдающих от сознания своей вины людей.

Чрезмерная печаль является одним из основных орудий скорбного Призрачного Танцора, которая обрушивает на разумы своих жертв усиливающиеся волны боли и сожалений. Её сферы снов часто кажутся очень похожими на мир, в котором мы живем, во всяком случае, сначала. Её жертвы даже редко осознают, что они на самом деле спят. После этого, начинают происходить странные события. Любовь, считавшаяся утраченной, или надежды, считавшиеся разрушенными, возрождаются, но достигнуть их – невозможно. Каждый сон приближает спящего к цели, но одновременно заставляет его подозревать, будто что-то не так. Потревоженный сновидец может осознать, что он испытывает все эти ужасы во сне, но уже слишком поздно. Желаемая цель наконец-то достигнута, но вместе с ней, на разум жертвы обрушивается подсознательное чувство вины и печали. Трагедия заканчивается тем, что источник становится жертвой одного из порождений темного балета Призрачного Танцора.

Рассмотрим случай Элсвика, молодого эльфа из Хелбеника в Валакане. Возлюбленная Элсвика, девушка, которую звали Зарана, умирала в постели своего отца от неведомой болезни. Деревенский священник сказал Элсвику, что лишь цветок, растущий в южных холмах, может спасти жизнь Зараны. Юный герой, не медля, отправился в путь. Хотя во время путешествия ему пришлось столкнуться с множеством диких и ужасных существ, ему каким-то образом удалось победить их или сбежать от них.

Элсвик добыл цветок и уже возвращался домой, к Заране, когда он встретился с доброй незнакомкой. Незнакомка сказала ему, что уже слышала о том, что за последние несколько дней, он превозмог множество демонов Валакана. Полный гордости Элсвик ответил ей, что это так. После этого, незнакомка показала ему на заброшенный замок, возвышающийся на холме, нависшем над ними. Она сказала ему, что в этих руинах поселился монстр, и что если эльф не уничтожит его сейчас, то вскоре он станет сильнее и разорит все близлежащие деревни. Элсвик храбро ответил, что справится с этой угрозой, и направил своего коня вверх по склону.

К сожалению, монстр оказался гораздо сильнее, чем мог подозревать Элсвик. Хотя он ухитрился пережить бой и добраться до близлежащего города, в течение нескольких дней он не мог подняться с постели. Когда сознание наконец-то вернулось к нему, он осознал, что Заране все еще необходим цветок, который он должен был доставить. Он старательно перебинтовал свои раны и поскакал в Хелбеник, но было уже слишком поздно. Зарана умерла два дня назад.

Элсвик плакал целыми днями, пока не погрузился в глубокий, прерывистый сон. Его кошмары были заполнены мыслями о страданиях Зараны, терпеливо ожидавшей своего спасителя, который так и не пришел к ней. Призрачный Танцор заметила печальные кошмары несчастного влюбленного эльфа и поместила его в отвратительную сферу снов. Теперь Элсвик переживает эту печальную историю каждую ночь. Он ищет цветок, который мог бы спасти его возлюбленную, но когда он находит его, то что-то опять отвлекает несчастного. Элсвик всегда осознает свою ошибку слишком поздно – Зарана умирает вновь.

Иногда, к Элсвику приходит другой сон. Иногда, он странствует по Валакану, преследуемый призрачным духом. Фантом летит за ним, приближаясь к нему все ближе и ближе, когда Элсвик замедляет свой шаг. Призрак кричит ему о том, что он – Зарана, которую погубила гордыня Элсвика. Это, в свою очередь, наполняет эльфа такой печалью и сожалениями, что он с трудом выдерживает их.

Именно этого и желает Призрачный Танцор.

Морфей

Тот, кто сталкивался с порождением снов, которое я назвал Морфеем, описывали его, как краснокожего, сильного мужчину, с темными волосами и глазами, тонкими усиками и заостренными ушами. Нижняя половина его тела всегда скрыта клубящимся туманом, хотя верхняя часть облачена в дорогой, официальный и хорошо сшитый костюм.

Этот член Суда Кошмаров специализируется на тех сферах снов, в которых люди, места и предметы постоянно изменяются. Его жертвами чаще всего становятся те, кто пережили глубокую травму или стали свидетелями каких-либо ужасных событий. Наблюдение за ужасной смертью любимого человека, отвратительным убийством невинного, или кошмарный шок, вызванный подобными событиями, могут вызвать кошмары, которые предпочитает Морфей.

Спящие, оказавшиеся в сферах Морфея, сталкиваются с враждебным и часто изменяющимся ландшафтом. Мир, практически полностью покрытый водой, через несколько мгновений может превратиться в засушливую пустыню. Иногда, даже сновидец превращается в других людей, животных или предметы. Злодей верит, что постоянное воздействие на расстроенную психику жертвы, вызовет именно ту психологическую травму, последствиями которой он питается.

Кошмары Морфея не всегда вызываются чем-то особенно болезненным, например смертью. Один из моих пациентов рассказывал мне, что его жена постоянно что-то ела и, в конце концов, стала непривлекательной толстухой. В его снах, Морфей превращал его жену в еще более жестокое и объемное существо. Она лежала на огромной кровати, среди засаленных подушек, в окружении пирогов, тортов и фазанов. С забитым едой ртом, он кричала своему мужу, что бы тот принес ей еще.

В конце концов, в доме больше не оказалось пищи, и мужчина упал на колени перед своей женой, умоляя её, больше не есть. К его удивлению, она вскочила с постели и вонзила в него заостренную вилку. Он с ужасом наблюдал, как она, вырвав из его тела окровавленный кусок плоти, отправила его в рот. До конца сновидения, обрюзгшая, неуклюжая пародия на его жену, гонялась за ним по всему дому, вонзая в его тело вилку, и пожирая несчастного по кусочкам.

До тех пор, пока мне не удалось найти способ излечить этого мужчину, единственным, кто становился толще благодаря его кошмарам, был прожорливый Морфей, существо, которое получает радость от хаоса и перемен, вызванных страданием.

Гипнос

Существо, которое я называю Гипносом, всегда выглядит, как интеллектуальный джентельмен из высшего общества, хотя он редко разрешает своим жертвам увидеть себя. Это высокий мужчина, который носит только безукоризненно сшитые костюмы. Его черные волосы всегда аккуратно причесаны, а толстые усы всегда опрятны и ухожены. В его правом глазу сверкает

монокль, который связан золотой цепочкой с правым карманом. Еще одной необычной деталью является то, что Гипнос всегда выглядит спящим, или даже мертвым. Он никогда не покидает своего гроба, сделанного из прозрачного стекла, его руки скрещены на груди, а глаза закрыты. Тем не менее, его правый глаз, скрытый моноклем, всегда широко открыт и горит безумным огнем.

Гипнос предпочитает сны, в которых царит страх и чувство слабости. Спящие, которые не могут сбежать от своих преследователей или дать отпор врагу, могут стать жертвами Гипноса. Когда этот член Суда Кошмаров создает сферу снов, чувство безнадежности или ощущение сломленности, испытываемое источником, усиливается в сотни раз. Монстры становятся больше и сильнее, противники – быстрее и хитрее, а собственные действия несчастного неминуемо ведут к поражению.

Кроме всех этих физических затруднений, многие жертвы Гипноса чувствуют себя сбитыми с толку или униженными. Иногда, спящие оказываются на улице обнаженными или допускают какой-либо проступок в присутствии человека, которым они восхищаются. Хотя все эти ситуации не приводят к гибели жертвы, они вполне могут вызвать у неё умственное расстройство. Пострадавшему от действий Гипноса, для восстановления уважения к себе необходимы долгие годы – годы, которых хватит, чтобы навсегда изуродовать свою жизнь.

Гипнос – холодный и расчетливый педант. Он разрешает своей жертве ощутить зло, которое собирается на горизонте, и она начинает слабеть в ожидании того, что будет противостоять ей. Очень часто, события, происходящие во сне, предвосхищают то, что должно произойти в бодрствующем мире, в результате чего видевший эти сны человек нервничает все сильнее и сильнее. Но даже выполнив свою миссию в мире яви безукоризненно, сновидец не может надеяться на то, что Гипнос оставит его в покое. Вместо этого, наградой за его устойчивость будет бесконечное погружение в глубины сфер снов Гипноса, которое будет происходить всякий раз, когда несчастный погрузится в сон.

С каждым новым сновидением, испытания становятся все сложнее и сложнее, и Гипнос увеличивает возможность поражения, устанавливая на пути *источника* все новые и новые препятствия. Оружие становится бесполезным, важные предметы теряются в самый неподходящий момент, и даже бегство становится невозможным, так как ноги подводят жертву. Даже в наименее смертельных сценах, Гипнос наслаждается испугом своей жертвы. Прекрасные рыцари становятся неуверенными в себе трусами. Такие интеллектуалы, как маги и жрецы, обнаруживают, что не могут запомнить даже самые простые и примитивные заклинания. Даже проворные воры становятся неповоротливыми толстяками, которые с трудом могут вскарабкаться по лестнице, или идти, не спотыкаясь на каждом шагу.

Злодеи Суда Кошмаров не властны над миром яви, не считая их влияния на спящих, которых мучают эти порождения снов. Но это не значит, что там они беспомощны. Кроме фэйров (feyrs) и других отвратительных прислужников, которых я рассмотрю позже, Суд обладает множеством других сил и союзников, которых могут придти им на помощь, и которых я еще не каталогизировал. К примеру, Гипнос обладает влиянием даже вне плана снов, как я узнал позже.

Гипноз является мастером гипноза. Несколько раз, я видел, как он помещал гипнотическое внушение в разум спящего человека, которое тот выполнял уже после пробуждения. К примеру, нескольким моим пациентам было приказано убить меня при ближайшей возможности. Большинство просто не могло сделать это, или же они были остановлены медицинским персоналом.

Одна женщина, которую я недооценил, вплотную приблизилась к выполнению темного приказа Гипноса. К счастью, её желание нанести мне вред к тому времени уже ослабло, и в последний момент она не смогла привести свой план в действие. Это убедило меня в том, что сила Гипноса состоит в обычном гипнотизировании, а не в каком-то магическом контроле над разумом пациента, так как сработали те же ограничения, что и при обычном гипнозе – человек не может быть принужден совершить то, что полностью противоположно его обычным

убеждениям или повадкам.

Разочарованный

Маршал Эгертуса часто нанимает отряды приключенцев, которые должны противостоять многочисленным ужасам, которые угрожают Новой Вассе. В один из этих отрядов входил жрец, которого звали Терлос. Он, вместе с магом и воином, были наняты для того, чтобы очистить местный мавзолей от ужасного оборотня. Три героя вошли в склеп, но лишь Терлос вышел из него спусти несколько часов. Жрец утверждал, что оборотень был уничтожен, но его друзья также погибли во время сражения.

Хотя люди горевали о погибших героях, репутация Терлоса внезапно возросла. Местный орден монахов сделал его своим почетным братом, и несколько богатых горожан наградили его богатыми дарами. Но Терлос все равно был печален. Его глаза были налиты кровью, а под ними обозначились темные круги, он стал нервным и раздражительным. Большинство жителей городо считала, что он горюет об утраченных друзьях, но правда была гораздо трагичнее.

Когда Терлос больше не смог выдерживать давление, он пришел ко мне, чтобы рассказать эту ужасную историю. Он знал, что недостаточно опытен, чтобы превозмочь оборотня, и потому трусливо спрятался за гробом, пока его друзья дрались с монстром. Он видел, как пали они, и в ужасе бежал из склепа. Когда он вышел оттуда, то все посчитали его героем. Терлос верил, чтл его друзья смогли уничтожить оборотня, ценой своих жизней, но не был полностью уверен в этом.

После этого, каждую ночь кошмары начали приходить к нему.

Каждый раз, когда Терлос погружался в сон, перед ним представал ужасный склеп, и тварь, которая поселилась в нем. Сначала, его сны просто воспроизводили то, что произошло там. Позже, его друзья начали звать его, когда он убегал из склепа. Потом, они начали называть его трусом. Когда он выбегал из склепа, и захлопывал за собой дверь, он слышал, как они пытаются выбить её изнутри. В последующих снах, Терлос и его друзья вновь спускались в мавзолей, но на этот раз, он уже с самого начал знад, что должно произойти. Он знал, что его друзья умрут, а их трупы восстанут, и бросятся за ним. Он пытался изменить это: устоять перед обортнем и сразиться с ним, но его мускулы казались вялыми, а рефлексы замедленными. Однажды, Терлос попытался ударить зверя своим посозом, с серебрянным наконечником, но удар оборотня послал его через всю комнату, а потом когти сомкнулись над ним.

Я пытался помочь жрецу, но он уже был сломлен – как физически, так и эмоционально. Он целыми днями не спал, пытаясь избежать кошмаров, и его разум стал местом, где царили печаль, разочарование и паранойя. В конце концов, он погрузился в глубокий сон, и то, что произошло с его разумом в ту ночь, сломало его, подобно тому, как сильный ветер ломает куст. Если вы хорошенько прислушаетесь, то услышите его крики, исходящие из палаты, скрытой в недрах клиники.

Я не уверен точно, но скорее всего, он пал перед ужасными силами Гипноса.

Муллонга

Муллонга выглядит, как сгорбленная, сморщенная ведьма с коричневой кожей, облаченная в звериные шкуры и сжимающая в руках искривленный посох. Её глубокие и ясные глаза сверкают из морщинистых складок её темной кожи. Она напоминает некоего примитивного шамана, первобытную старуху, которая настолько мала, что не может никак и никому навредить, но на самом деле, это не так. Она просто переполнена злом.

Эта злодейка питается страхами и опасениями. Её сферы снов представляют собой зловещие места, в которых спящих охватывают зловещие предчувствия, и которые часто вообще лишены живых существ, за исключением тех, кем руководят злые и отвратительные желания. Источники снов, которые страдают от ужасных фобий, удволетворяют ненасытный аппетит Муллонги.

Существует много вещей, которых стоит страшиться в нашем мире, но когда страх управляет вами или парализует вас даже тогда, когда вы не сталкиваетесь с его источником, то вы с легкостью можете пасть жертвой Муллонги. Даже такие простые страхи, как боязнь обычных животных или страх перед аудиторией могут завлечь вас в ужасающие сферы снов этого члена Суда Кошмаров.

Ведьма погружает своих жертв в странные и запутанные сферы снов, наполненные подобиями

того, чего они сильнее всего боятся. Но хуже всего, что источник фобии может быть везде, и что, скорее всего, она проявится еще до того, как несчастный столкнется с ней лицом к лицу. Муллонга радостно хихикает, наблюдая за тем, как её жертвы отчаянно надеются избежать того, что, как им уже известно, присутствует там. Это продолжается на протяжении нескольких сновидений, пока источник страха постепенно приближается все ближе и ближе к жертве. Когда источник наконец-то появляется перед сновидцем, от некогда могучего разума остается всего лишь жалкая оболочка.

Я приведу мой разговор с Шеверн, чьи сны я практически с уверенность могу назвать работой Муллонги. Некогда, эта эльфийка была умелым и неунывающим вором. Но все изменилось после событий, описанных ниже. Теперь Шеверн стала моей пациенткой и находится в клинике, где я пытаюсь разжать железную хватку Муллонги, сомкнувшуюся над её разумом. Сны повторяются ночь за ночью, как и описывает Шеверн. Я надеюсь, что мне удастся найти способ помочь ей до того, как её худшие страхи станут реальностью в её снах.

Испуганный

Я – взломщик. Это моя профессия и я горжусь ею, так же, как и эльфийской кровью, текущей в моих жилах. Мои сны – или вернее кошмары – начались после того, как я попыталась ограбить замок богатого жителя Канторы. Я с легкостью взобралась на крышу, но внезапно обнаружила, что этот дом охранялся – на крыше восседало трио могучих и устрашающих горгулий. Монстры гнались за мной по крышам городских домов до тех пор, пока я не оступилась и не упала на вымощенную камнями улицу. Я была ранена, но не так уж серьезно. Тем не менее, с этого момента я перестала быть вором. Теперь я боюсь высоты и при виде дома, украшенного даже одной, декоративной горульей, меня пробирает холодная дрожь.

Мои сны начали приходить ко мне в ту же самую ночь, когда я бес сознания лежала а холодных камнях. В своих снах, я оказывалась в мире, где не было ничего, кроме невероятно высоких крыш и темной, бесконечной ночи. Я не могла даже найти спуск с этих крыш. Но через несколько мгновений я замечала, что я не одинока в этой ночи. Полночное небо было заполнено ордами крылатых горгулий. Я пыталась укрыться в тенях, молясь о том, чтобы они не заметили меня. Сначала, мне казалось, что боги ответили на мои молитвы. На следующую ночь, эти сны вернулись ко мне. Высота, ночь, выискивающие добычу горгульи – и я, скрывающаяся в тенях, парализованная страхом.

После этого, во время одного из сновидений, я заметила открытое окно, всего через несколько зданий от меня. Внутри залитой светом комнаты лежали груды сокровищ, которых хватило бы до конца жизни, и мне никогда бы не пришлось больше воровать. Я собрала всю свою смелость и выскользнула из теней, но внезапно надо мной пролетела огромная рогатая горгулья. Я отступила назад, продолжая провожать окно взглядом из своего укрытия.

Такие же сны продолжались еще несколько ночей. Я ничего не предпринимала, так как знала – знала – что горгульи подбираются все ближе и ближе.

После нескольких недель этих изматывающих нервы снов, я больше не могу терпеть. Как только я вновь окажусь в этом сновидении, то выскочу из теней и метнусь к открытому окну! До него не так уж далеко, и я знаю, что я могу сделать это, если буду достаточно быстрой. Проблема в том, что я не знаю, смогу ли я сделать это.. Если я не успею, то горгульи схватят меня раньше, чем я достигну окна. И когда это случится, то они разорвут меня в клочья.

Радужный Змей

Радужный Змей является одним из самых загадочных членов Суда Кошмаров. Он выглядит, как крылатая змея, с яркими цветными полосами, которые испещряют его чешуйчатую кожу. Это существа практически так же загадочно, как Человек Кошмаров, и его также сложно выследить. Я не знаю, почему это существо приняло необычный облик рептилии, тогда как другие члены Суда, во всяком случае, внешне, являются людьми. Возможно глупым является даже обсуждение облика, которое принимает порождение кошмаров, так как на плане снов облик существа, как и все остальное, является изменчивым и нестабильным.

Подобно злобным змеям из древних сказаний, Радужный Змей является непокорным лжецом. Он избирает себе в жертву тех, кто был предан, или опасается предательства. Путешествие в сферы снов Змея часто начинается с ситуаций, которые призваны убедить спящего в его безопасности. Любовники, целующиеся при лунном свете, улыбающиеся жители деревни,

бросающие розы под копыта коня проезжающего героя, или сердечные товарищи, поднимающие кубки за чье-то здоровье и удачу. После этого, Змей начинает зарождать недоверие, и по ходу сна, один товарищ может даже поднять чем на другого – иногда, эта вражда продолжается и в бодрствующем мире.

Все это является обычным делом для Радужного Змея.

Жертвы Радужного Змея?

Меня попросили расследовать загадочное проишествие, которое произошло неподалеку отсюда, в Эгертусе. Два товарища по приключениям, которые остановились в городе, действовали так, что я практически с полной уверенностью могу заявить, что в этом случае не обошлось без Радужного Змея.ІК сожалению, я прибыл туда слишком поздно, и не успел помочь этим несчастным.

Этими приключенцами были Грис, девушка, прекрасно владеющая, как мечом, так и кинжалом, и Кристэл, женщина-рейнджер, которая могла послать стрелу в глаз летящей птицы. За три года, Грис и Кристэл совершили множество героических поступков, послуживших на благо Эгертуса. Барды восславляли их деяния во всех тавернах Новой Вассы, и каждый мог сказать только хорошее про двух подруг. Молодой человек, которого звали Эрик, влюбился в Кристэл, и эти двое стали проводить все больше и больше времени друг с другом. Грис чувствовала себя преданой и одинокой, и однажды, слишком много выпив, сказала то, о чем потом долго жалела. Кристэл не поняла свою старую подругу, и решила, что её также привлекает Эрик.

В снах Кристэл, Грис и Эрик стали тайными любовниками. Они семялись над рейнджером за её спиной, но в своих сновидения Кристэл было хорошо видно все это. Вскоре, эти сны превратились в кошмары. В кошмарах, Эрик и Грс сделали то, чего больше всео на свете боялась Кристэл. Они сбежали вместе.

Однажды, Кристэл проснулась после одного из своих ужасающих снов, и обнаружила, что Эрика нет рядом. Она обыскала весь Эгертус, пытаясь найти Эрика или Грис, но потерпела неудачу. В конце концов, когда рассветный луч должен был вот-вот озарить синеву неба, Кристэл вернулась в домой, и уснула.

Я верю, что все это проишествие было всего лишь продолжением одного из кошмаров. Кристэл на самом деле не просыпалась и не обыскивала город, так как никто не видел ни её, ни Грис, которая, если бы рейнджер действительно искала бы её, нашлась бы там, где и всегда – в своей постели, спящая и одинокая.

Из-за этого сна внутри сна, Кристэл забыла, что раньше Грис и Эрик только обнимались в её сновидениях. Гнрань между сном и явью окончательно стерлась, и Кристэл проснулась с разбитым сердцем и жаждой убийства, занявшей весь её разум. Она взяла свой лук и стрелы, и со слезами на глазах застрелила своего возлюбленного и старого друга. Она нашла их в их же собственных домах, вдали друг от друга, и хладнокровно выпустила по стреле в каждого.

Тем не менее, после совершенных убийство кошмары не покинули её, и меня попросили излечить несчастную Кристэл, которая скрывалась в пещерах под Эгертусом. Мне удалось убедить горожан не убивать её, в наказание за совершенные преступления, но мне так и не удалось вырвать душу рейнджера из предательских колец Радужного Змея.

Силы Суда Кошмаров

Члены Суда Кошмаров являются какими угодно, но только не всесильными в сферах снов, которыми они управляют. Я хочу сказать этим, что всегда остается один аспект снов, которым они не могут управлять – спящие, которых они заманивают в сферы.

Член Суда может сделать так, чтобы солнце испускало зеленый свет. Он может превратить крошечную мышь в огромного бегемота. Кажущиеся непоколебимыми небо и земля, могут измениться в одно мгновение, повинуясь желанию одного из этих демонов. По малейшей прихоти члена Суда, на свет появляются разумные создания, которые ошибочно считают, что они являются живыми, дышащими существами. Но, несмотря на все свои невообразимые возможности, члены Суда не могут контролировать действия своих пленников. Они могут воздействовать на спящего с помощью окружающей его обстановки, и обман всегда является часть их игры, но они не могут прямо управлять разумом сновидца.

С определенной точки зрения, находящийся в сфере снов спящий обладает еще большими созидательными возможностями, чем Суд. Сновидец не может контролировать окружающую его обстановку с такой же легкостью, как могут эти злодеи, но одновременно с этим, он не

является одним из обитателей этой сферы, и потому не обязан подчиняться её законам. Если спящий не хочет открывать дверь, но никто не может заставить его сделать это. Суд может наполнить душу спящего страхом, или даже создать монстра, который подтолкнет его к бегству, но даже их объединенные силы не могут заставить спящего сделать то, что он отказывается делать.

Кроме того, мне кажется, что существуют и другие ограничения власти Суда Кошмаров. В конце концов, почему бы ни бомбардировать разумы спящих кошмарными существами, до тех пор, пока те не утратят контроль над собой? Очевидно, что в этом случае, жертва Суда не испытает то изматывающее чувство страха и трепета, которое кормит этих демонов, но возможно есть и другие причины? При нескольких возможностях, я посылал добровольцев во сны других людей, пытаясь собрать информацию, или разработать способ, чтобы спасти несчастных. Почему же мои посланники не были уничтожены на месте? Не потому ли, что использование сил Суда требует огромного количества энергии? Если это так, то существует ли момент, после которого они больше не могут мучить спящего, который смог успешно противостоять всем ужасам, которые они бросили против него? И так ли они уверенны в своем успехе, что готовы разрешить другим войти в сферы снов, зная, что новопришедших всегда ждет поражение, которое лишь обеспечит им большее количество энергии, призванное насытить их?

Я лично верю в то, что Суд должен потратить большое количество энергии, чтобы контролировать сферу снов. Если жертва обеспечивает меньше энергии, чем вкладывают в её преследование члены Суда, то её отпускают на свободу. Подобное случается редко, так как немногим удавалось противостоять ужасающим бурям, создаваемым отвратительным Судом Кошмаров. Но если спящему удается выстоять, если он вносит в их злобную игру свои собственные правила, то он может победить.

Воздействие на Бодрствующий Мир

Я уже упоминал способность Гипноса закладывать гипнотические приказания в разумы спящих. Это единственный способ, с помощью которого Суд может воздействовать на бодрствующий мир – во всяком случае, так показали мои исследования. Но Суд Кошмаров обладает еще множеством методов, с помощью которых они могут нанести удар по тем, кто находится вне вездесущих Туманов и по другую сторону Вуали Снов.

Я видел *нечто*, бегущее по коридорам клиники, нечто, которое могло появиться на свет только в безумных Землях Кошмара. Большая часть этих порождений безумия была уничтожена, но нескольких все же удалось скрыться в тенях моего, напоминающего лабиринт здания. Те, кого мы убили, были порабощенными демонами, которые не обладали даже зачатками разума. Я боюсь, что практически ничего не могу сказать об их физиологии, так как сразу же после смерти, их трупы превратились в черный, липкий ил.

Но в стенах клиники чувствуется зловещее присутствие еще одного существа, которое я также считаю агентом Суда Кошмаров. Ужасный дух посещает здешние залы, и охотится за персоналом. Он принял облик моей дорогой Мандалайн, сестры, которую я описывал ранее. Мне кажется подозрительным, что дух Мандалайн решил свершить месть именно сейчас, через десять лет после её гибели.

Когда мой друг, ван Рихтен, был гостем моей клиники, он провел некоторые исследования. Тем не менее, ему самому требовалась помощь, связанная с его умственными недомоганиями, и я не хотел заставлять его решать проблему с Мандалайн. Возможно, он вернется позже, чтобы упокоить душу несчастной в мире.

Столкновения с Судом Кошмаров

Злодеи Суда Кошмаров редко появляются в сферах снов, которыми они управляют. Если же это случается, то упрошенные мною пациенты рассказывали о внезапном регрессе в их лечение. Некоторые моим пациенты даже уписывали, как их мучители появлялись, чтобы вдыхать

светящиеся, зеленоватые пары, поднимающиеся из их собственных тел, подобно тому, как туман поднимается из утренней росы.

Я предполагают, что этот пар был страхом и болью, вызываемыми кошмарами, той самой субстанцией, которой и питаются эти нечестивые существа. Позвольте мне проиллюстрировать мою теорию аналогией. Представьте себе небольшой чайник. Когда содержимое чайника становится достаточно горячим, он начинает свистеть и испускать пар. Эссенция снов, которая находится в каждом из нас, напоминает содержимое чайника. Когда наш разум подвергается необходимому для порождений снов раздражению, он высвобождает “пар”, или, в случае с живым существом, какую-то часть жизненной эссенции. Во время высвобождения этого “пара”, спящий также испускает крики.

В этот момент, дьявольские злодеи должен материализоваться, чтобы потребить полученный продукт. В это мимолетное мгновение, несчастный *может* заметить их, при условии, если сложились подходящие обстоятельства и его глаза сфокусировались на нужном месте. Тому, кто столкнулся с этими демонами, необходимо прежде сохранить свой разум. Ему нужно заставить себя принимать те обстоятельства, которые вызывают у него ужас, осознать их, и отбросить их в глубины ночи, частью которой они и являются. Боритесь с Судом Кошмаров своей волей и отвагой. Лишите их пищи, и, возможно, воистину ужасающие кошмары покинут вас.

Победа над Судом Кошмаров

Хотя разум спящего может пасть под ужасающими ударами Суд Кошмаров, существует возможность пережить эти ночные атаки. Какое оружие может помочь в том темном и устрашающем месте, где сталкиваются сны и сознание? Как может спящий выиграть игру, в которой постоянно изменяются правила?

Есть только один ответ: *стойкость*. Я не могу подчеркнуть это сильнее. Когда все в сфере снов рассыпается на части и окружающая вас обстановка изменяется, то попытайтесь узнать новые правила так быстро, как только возможно. Если порождение снов лишает вас одного орудия, то найдите другое. Но предавайтесь отчаянию, а сражайтесь. Затерявшись в невообразимом лабиринте, продолжайте искать выход из него, независимо от того, сколько ужасов, препятствий и тупиков встает на вашем пути. Если Суд Кошмаров забрасывает в ваш сон дюжину кричащих и стонущих ужасов, то не сдавайтесь. Боритесь! Восставайте против ужасов, а когда ваш гнев испарится, то восстаньте и разбудите свой гнев *снова*! В Землях Кошмаров нет такого понятия, как усталость. Мускулы никогда не подведут сновидца. Ваш разум и воля к жизни могут согнуться под ударами окружающих вас теней, но не давайте им согнуть вас. Сражайтесь до тех пор, пока окружающий вас сон не распадется, а потом вновь попытайтесь выиграть в той коварной игре, которую ведут с вами злодеи. Проходите через их лабиринты, прорывайтесь через их подземелья, и смело вставайте перед ужасами, которые охотятся в сферах снов!

Будьте стойким, и никогда не сдавайтесь. Стены моей клиники отражают голоса сдавшихся. Нам хватит и их.

Другие Обитатели Кошмаров

Я заполнил уже много страниц, описывая то, что мне удалось узнать о владыках кошмаров, ужасном Суде Кошмаров. Что еще скрывается в сферах снов и Срединных Землях? Хотя я не могу говорить о том, что я видел хотя бы треть потусторонних обитателей Земель Кошмаров, я, по меньшей мере, могу описать тех, кто встречается там чаще всего.

Абберские Кочевники

В Срединных Землях живет раса людей. Эти существа, называемые Абберскими Кочевниками, являются упорными и гордыми людьми, которые привыкли к жизни в Землях Кошмаров. Хотя

они такие же люди, как вы или я, безумие окружающей их земли воздействовало на культуру Абберцев. Их философия состоит в том, что все, что человек не может почувствовать, не существует – включая и других Абберцев! Странствующие по Землям Кошмаров могут получить помощь у Абберских Кочевников. Тем не менее, вполне возможно, что они просто не обратят на вас внимания, посчитав иллюзиями, возникшими в изменчивых Землях Кошмаров.

Исчадья Снов

Исчадья Снов бывают двух основных типов: *младшие* и *старшие* исчадья снов. Эти существа, на треть принадлежащие к бодрствующему миру, и на две трети – к миру снов, могут свободно передвигаться по сферам снов и Срединным Землям. Я верю, что время от времени, часть этих существ находит пути к материальной реальности Новой Вассы. В отличие от многих других обитателей Земель Кошмаров, существа, которых я называю исчадьями снов, должны спать. Кроме того, во время одного из моих путешествий в эту безумную землю, я наблюдал за тем, как множество этих существ собиралось в огромные, отвратительные массы, чтобы вместе погрузиться в сон без сновидений. Также существует множество разновидностей младших исчадий снов. Я называю этих изменчивых существ “морфами, « и я лично наблюдал за поведением двух их разновидностей: серой и теневой. Младшие исчадья снов населяют сферы снов, где берут на себя исполнение всех тех ролей, на которые не подходят спящие из реального мира. Оба вида выглядят, как бесцветные, невыразительные гуманоиды, чья плоть напоминает воду. Теневые морфы превращаются в кошмарные существа, тогда как серые морфы принимают облик обычных людей, животных или даже простые предметы, которые должны присутствовать во снах.

Старшие исчадья снов являются более независимыми и способны на большее. До настоящего времени, мне удалось выделить только один вид старших исчадий снов, который я назвал “эннуи.” В своем природном облике, эннуи выглядит, как большой морф, с четырьмя руками и огромными крыльями. Они также могут изменять свой облик, чтобы вписаться в сферу снов, в которой они действуют. Я верю, что эннуи служат Суду Кошмаров, в качестве помощников, которые действуют в сфере снов до тех пор, пока сон не достигнет своей кульминации.

Также создается впечатление, что после превращения, исчадье снов приобретает не только возможности своего нового облика, но и все его слабости. К примеру, теневой морф, принявший облик вервольфа, может быть уничтожен только оружием, выкованным из серебра.

Фэйры

Другими, достаточно распространенными обитателями кошмаров, являются фэйры. Они также разделяются на две категории: младшие и старшие фэйры. Младшие фэйры (произносится “fears”) выглядят, как скрюченные, горбатые существа, ничем не напоминающие людей. Спина фэйра искривлена и испещрена пятнами, подобно поверхности мозга. Они обладают двумя большими щупальцами, которые исполняют функцию ног, тогда как множество маленьких щупальцев торчит других частей их тел. Массивные горизонтальные челюсти находятся на нижней части их туловищ, и каждый из фэйров имеет, как минимум пять глаз. Старшие фэйры состоят из множества младших фэйров, схожих между собой, и слившихся воедино.

Фэйры обладают способность входить в сферы снов. Но что хуже всего, они также могут проникать в бодрствующий мир – особенно в те места, где много людей. Не каждый фэйр служит суду Кошмаров, но я видел уже многих, которые стали их прислужниками.

Пропавшие души

Когда странники умирают в Землях Кошмаров, то их смертные останки иногда становятся нежитью, которую я называют “пропавшие души”. Пропавшие души, созданные в Срединных Землях, являются более материальными, чем те, которые возникли в сферах снов. Они принимают облик напоминающих зомби существ, которые могут слиться в одно, страдающее существо. Пропавшие души, появившиеся на свет в сферах снов, являются бестелесными духами, которые могут соединиться в одну, клубящуюся массу стенающих духов. Оба вида

пропавших душ вселяют страх в души живых существ. Когда к ним приближается существо, в котором горит искра жизни, пропавшие души обрушиваются на него в смертельном неистовстве, пытаясь вернуть себе тепло, которое они утратили.

Тени

Земля безумных иллюзий служит домом для множества существ, известных, как тени. Хотя эти существа не могут проникнуть в сферы снов, множество их населяет Срединные Земли.

Ночные Ужасы

И, наконец, существует несколько существ, которые можно назвать воистину уникальными. Я назвал их “ночными ужасами, « и я верю, что Мандалайн может быть одной из них. Эти ужасы несут огромную опасность. Их необычная природа усложняет их классификацию и, соответственно, борьбу с ними. То, что наносит урон одному ночному ужасу, может оказаться бесполезным против другого.

Глава III: Земли Кошмаров

В Землях Кошмаров, границы между снами и реальностью стираются. Иногда, они даже сливаются, придавая этому домену оттенок сюрреализма. Однажды, я уже прошел через эту безумную, изменяющуюся землю – и мои сны уже никогда не будут прежними.

— Доктор Рудольф ван Рихтен

Мы сделали уже многое, но за окнами клиники все еще стоит ночь, и мне нужно написать еще столь многое до того, как вернется свет дня. По правде говоря, иногда, и слишком боюсь коридоров снов и ночных ужасов, которые там скрываются. Водя пером по бумаге, мне удается отогнать сон и еще на несколько часов избежать кошмаров. Где я был? О да, мне хотелось бы написать о самих Землях Кошмаров, острове ужаса, где правит безумие.

На Берегах Безумия

Ранее я писал, что Земля Кошмаров состоит из двух различных частей: сфер снов и Срединных Земель, бодрствующих и спящих. Спящие обычно отправляются в сферы снов, тогда как физические странники чаще всего скитаются в Срединных Землях. Конечно же, существуют исключения из этого правила, но в общих чертах, именно такой и является реальность Земель Кошмаров.

В Землях Кошмаров находятся сферы снов, но сам домен заметно превышает размерами эти имеющие форму пузырьков карманные пространства, наполненные снами. Земли Кошмаров – это остров, затерянные где-то в холодных пределах окружающих его туманов.

Законы реальности функционируют здесь по-другому. Во-первых, солнце никогда не освещает берега этого заброшенного острова. Другим аспектом, который практически разрывает связь этого места с реальным миром, является то, как эта земля иногда изменяется. Каменистое

мелководье, дикая местность, которая находится за ним, улицы единственного города этого острова – все *изменяется*. Оказавшийся здесь никогда не видит, как именно происходит преображение, но однажды, он просто понимает, что окружающая его местность стала не такой, какой была. Не могу объяснить, как это может быть, но это так.

Добраться до этого острова, можно лишь пройдя через туманы. Логика говорит вам, что если вы пойдете прямо вперед, перейдя через восточную границу Новой Вассы, то, в конце концов, вы достигнете большого пространства воды, и если вам удастся пересечь его, то вы достигнете берегов этой безумной земли. Тем не менее, логика нечасто срабатывает в Туманах, которые окружают известный нам мир.

В моем первом путешествие в Земли Кошмаров, произошедшем много лет назад, меня сопровождал ван Рихтен. Мы просто пересекли Новую Вассу, достигнув проклятых сопредельных земель, с которых и начинаются земли безумия. Теперь, этот путь недоступен. Во второй раз, я совершил путешествие в Земли Кошмаров всего несколько месяцев назад, пройдя на корабле по реке Днар. Это было ужасное путешествие. Особенно тогда, когда воды реки исчезли в плотных, клубящихся туманах. Мы плыли только благодаря сильному течению, и странному притяжению со стороны Земель Кошмаров, которое вело нас вперед. Я до сих пор не знаю, как наш корабль достиг этих безумных берегов, или даже как он вернулся обратно в Днар, но он сделал это.

Во время этого относительного недавнего путешествия, после многих дней пути в туманах, наш корабль наконец-то вырвался в открытое море, которое наш капитан назвал Ночным. Конечно же, это была ночь, и небо над нами было ясным. Я видел звезды и бледную луну, хотя горизонт скрывался в туманах. Так как большинству путешественников, решивших отправиться в Земли Кошмаров, предстоит столкнуться со схожими проблемами, я решил изложить то, что мне удалось узнать о географии этого места. Она изменилась со времени первого путешествия, предпринятого мною, но мне кажется, что это объясняется природой этого места. В следующий раз – если он, конечно же, будет – я с уверенность могу предполагать, что это место изменится вновь.

Срединные Земли

Материальные просторы Земель Кошмаров являются смесью бодрствующего мира и материи снов. Как и везде, ничто здесь не является тем, чем кажется, и то, что вы видите сейчас, может исчезнуть через несколько мгновений. Тем не менее, во время двух моих путешествий, мне удалось выделить несколько постоянных объектов. Ниже, я опишу регионы этого места, которые мне удалось определить.

Скалистое Мелководье

Остров лежит там, где вечные туманы, окружающие наш мир, расступились. Их серая вуаль так близко прилегает к острову, что корабельные команды не замечают его берега до тех пор, пока они вплотную не приближаются к ним. Но что хуже всего, этот остров окружен скалами, слишком ужасными, чтобы быть созданными из обычного камня. Кроме диких волн, которые перехлестывают через их верхушки, капитанам следует помнить об изменчивости этих скал, в результате чего практически ни один корабль не может приблизиться к ним, не повредив днище.

Во время нашего путешествия, капитан корабля предложил бросить якорь перед скалами, и добраться до берега вплавь. Воды, окружающие этот остров, оказались слишком опасными для этого, и мы впервые узнали о том, что Ночное море может похвастаться собственной коллекцией ужасов. Я подозреваю, что небольшие суда ждет та же самая судьба, что и трех матросов, которые решили проверить в тот день воды острова – они были разорваны на куски акулами, гигантскими осьминогами, или чем-то гораздо худшим.

Остовы огромных кораблей все еще видны среди изменчивых скал. Всего лишь через несколько недель после кораблекрушения, от большинства судов остается только корпус, окруженный грудами древесины. К сожалению, большинство крушений произошло так, что члены команды могли бы укрыться на корабле, сделав его своим приютом, или достичь берега. Я говор “к сожалению”, так как на этих кораблях нет отважных моряков, борющихся за выживание. Нет, эти люди не смогли выжить в ледяных водах этого моря, а остались на своих кораблях. Сотни морерожденной нежити обитает на мелководье и в остатках судов, ожидая возможности вновь попробовать живой плоти.

Избегайте этих несчастных, если сможете, убивайте их при необходимости. Мы делали так.

Сопредельные Земли

За мелководье, волны разбиваются о серую землю и беззащитные скалы. Эта застывшая и обнаженная земля состоит из участков пересеченной местности, скалистых ущелий и высоких, заостренных утесов. Пока мы были там, ни разу прошел дождь, но небо было заполнено молниями, и гром отражался от этих бесплодных пустошей. Иногда, копья молний вонзались в поверхность земли. Подобно когтям некоего ужасного зверя, эти молнии оставляли в земле глубокие борозды. Это захватывающее зрелище – и устрашающее.

У этого унылого места нет каких-либо других запоминающихся черт. Я не видел там живых существ, но замечал следы их присутствия. Странные следы в безжизненной пыли указывали на то, что, не считая нежити на мелководье, мы были не одни.

Кольцо Снов

Я впервые увидел Кольцо Снов по время моего первого путешествия по Землям Кошмаров. Сначала, и я, и ван Рихтен предположили, что это множество штормовых облаков, которые освещаются ударами молний. Тем не менее, когда мы подошли ближе, то начали понимать, что “облака” скрывают нечто полностью отличное от грома и молнии.

Сотни, возможно даже тысячи светящихся сфер различных размеров окружали центр этого острова. Поверхности сфер были прозрачными, но их сердцевины были темными и загадочными. Что скрывается в этих сферах? Каждый сияющий шар хранит в себе сферу снов. В каждом из этих карманных измерений, мучаемый сновидец служит источником определенных сцен снов.

Во время своего путешествия по острову, я обнаружил себя заглядывающим в эти странные карманные измерения. Благодаря огромным размерам, некоторые из этих сфер видны практически из любого места Земель Кошмаров. Тем не менее, будьте осторожны. Во время моего последнего путешествия, несколько членов корабельной команды сошли с ума, заглядывая в эти сферы. И один из матросов был буквально поглощен сферой снов. Мы не смогли спасти его.

Размер этих сфер варьируется от небольших шаров, диаметр которых достигает всего лишь нескольких футов, и до огромных сфер, причем диаметр некоторых может достигать 300 футов. Все они висят над поверхностью земли; наименьшие поднимаются примерно на 1 фут, тогда как наибольшие вздымаются над землей на 500 футов. Каждая сфера содержит в себе нечто напоминающее сцену. Эти пустые и свободные сцены ожидают сны, которые дадут им материальность и глубину. Какие представления разыгрываются на этих сценах? Каждое из них создается и поддерживается богатой фантазией спящих, заточенных внутри, так как эти сферы, скорее всего, являются тюрьмами, тогда как Суд Кошмаров исполняет роль надсмотрщиков.

Спящие, заточенные в сферах снов, становятся источниками, чья фантазия – возбужденная травмой, печалью, страхом или другими негативными эмоциями – дает начало определенным сценам. Источник снов становится главным героем ужасной драмы, которая продолжается много, много ночей. Каждый раз, когда он погружается в сон, источник снов возвращается в сферу, которая удерживает его до тех пор, пока Суду Кошмаров не надоест его драма, источник

не превзойдет их злобную силу или его разум не распадется на тысячи отдельных фрагментов.

Хотя размер сфер можно измерить снаружи, сами сферы снов не имеют границ или пределов. Размеры измерения определяются драмой источника снов и желаниями режиссера – одного из Суда Кошмаров. Существует еще один аспект сфер снов, который следует учесть: время. Хотя спящему может казаться, что прошли часы, дни или даже годы, время вне сферы течет так же, как и обычно. Движение времени, независимо от того, замедленное оно или ускоренное, является еще одной иллюзией Суда Кошмаров.

Вечноизменяющийся Лес

Сразу же после Кольца Снов начинается Вечноизменяющийся Лес. Я назвал это место лесом, так как именно таким мы увидели его тогда, когда впервые пришли к нему, но на самом деле, это не совсем правильно. Этот лес лучше было бы назвать “Вечноизменяющейся Глушью”. В его пределах, я видел обширные равнины, извергающиеся вулканы и даже тропические острова, лежащие посреди замерзших озер. Все это постоянно изменялось и искажалось, хотя гость этих земель редко замечал эти изменения до тех пор, как они завершались. Мы сделали ошибку, приняв за веху огромный раскаленный вулкан. Когда мы сделали привал, чтобы отдохнуть и перекусить, то обнаружили, что вся гора исчезла! Позже мы прошли там, где должен был быть вулкан, но обнаружили там только небольшую деревушку, в плодородной, зеленой долине.

Я верю, что этими землями управляет лен Суда Кошмаров, известный, как Морфей. В пределах этого леса лежит большое озеро, которое Абберские Кочевники, скитающиеся по здешним землями, называют Усталость (Languor). Из этого озера вытекает река, воды которого, в конце концов, впадают в Ночное Море. Когда происходят изменения, то окружающая обстановка принимает совершенно новый облик. Из земли поднимаются горы, глубокие трещины раздаются еще шире, лес превращается в тропические джунгли, а глушь превращается в многолюдный город. Во время двух моих путешествий, я заметил, что исходной формой Вечноизменяющегося Леса был лиственный лес. Возможно, это истинный облик этой земли. Возможно нет.

Город Грез

Я слышал, как его называли Городом Кошмаров, Землей Забытых Снов или Городом Грез. Я назвал его безумием. Он раскинулся в центре острова, защищенный изменчивым ландшафтом Вечноизменяющегося Леса. Чтобы не населяло этот безумную метрополию, я уверен в одном – это обитель Суда Кошмаров. Город Грез – это обширный, разрушенный город, полный отвергнутых надежд, страхов, печалей и ужасов, оставшихся здесь после тысяч замученных спящих. Это зловещий центр коварной паутины, которая тянется ко всем разумам обитателей нашего мира. Подобно мертвым оболочкам, которые висят в паучьих сетях, воспоминания тех, кто был в этом месте, лежат на разрушенных улицах и аллеях.

Не пытайтесь нанести это место на карту, так как разрушенные здания и их покрытые трещинами фасады изменяются так же часто, как мысли безумца. Все порождения снов, о которых я писал ранее, могут быть встречены в Городе Грез. Будьте осторожны, так как даже сны могут быть смертельными для тех, кто путешествует по этим местам в своем физическом облике.

Убежища Суда Кошмаров

Город Грез и Вечноизменяющийся Лес являются таким же реальными, как и журнал, который вы держите в своих руках. Я могу сказать вам, что злодеи Суда Кошмаров также реальны, так как я видел как минимум одного своими собственными глазами. Ниже приведено то, что мне удалось узнать о тех местах леса и Города Грез, где проживают члены Суда Кошмаров.

Скорбящий Собор

Человек Кошмаров обитает в гнетущем соборе на одной из окраин кругового Города Грез. В этом домене нет магнитных направлений, но я и мои товарищи договорились считать это нечестивое место “севером”. Собор является самым высоким и хорошо видным здание этого разрушенного города, и потому его можно считать хорошей вехой для путешественников.

Темная жидкость капает из закрытых окон, которые необъяснимо напоминают глаза над арочными дверями, ведущими в это место. С расстояния, фасад этого здания напоминает печальное лицо, которое и вынудило ван Рихтена назвать это место Скорбящим Собором. Если это здание действительно плачет, то несомненно, что из-за страданий и боли, причиняемой его единственным обитателем. Собор находится на позабытом кладбище, и ржавая железная ограда окружает все это место. Множество фонтанов рядом с основным входом извергают густую, красную жидкость, которая подозрительно напоминает кровь. Злобные горгульи сидят на контрфорсах собора, хотя я не знаю, могут ли они ожить.

Тем не менее, гораздо страшнее – витражи, которые покрывают большую часть внешних стен. Даже со стороны, когда луна не освещает их поверхность, каждый может сказать, что картины на стекле двигаются и изменяются. Кажется, будто эти стекла являются чем-то вроде кристального шара. И мне действительно кажется, что окна служат неким приспособлением; объекты, нанесенные на них, представляют собой мириады сфер снов Кольца Снов.

Хотя одна из моих пациентов некогда описывала интерьер собора, увиденный ею во сне, я с неохотой должен был согласиться с её видением, посетив Город Грез. Я долго стоял у собора, но никогда не осмеливался сделать войти туда.

Театр Смерти

Огромное здание, называемое Театром Смерти, часто посещает Призрачный Танцор. На вершине забытого коричневого здания возвышается три музы, которые корчатся в вечной агонии – одни из них смеется, другая плачет, а третья хмурится от злости, но все они испытывают страшные мучения и боль. В самом театре, обширной фойе ведет к самому зрительному залу, где вокруг величественной сцены раскинулось множество кресел. Кресла, заполненные покрытыми пылью останками нечаянных зрителей Призрачного Танцора, мертвых мужчин и женщин, которые должны будут наблюдать за смертельным представлением вечно.

Члены моей второй экспедиции вошли в театр и услышали зловещую музыку. Большинство немедленно убежало. Те, кто остались внутри, вышли оттуда безумными, но я смог предположить, что они стали свидетелями того, так Призрачный Танцор исполняет свой трагический балет. Они также заметили, что мертвые зрители оживают, когда начинает играть музыка.

Шпиль Снов

Одинокая башня, построенная из бледного белого камня, возвышается на одном из углов Города Грез. Я не видел ни дверей, ни окон, которые вели бы в эту башню, ни каких-либо других входов. Башня возвышается на острове, окруженная рвом, чьи воды погружают в сон каждого, кто вдохнет их поднимающийся из их глубин туман. Первый раз, когда я увидел это место, оно стало для меня неразрешимой загадкой. Во второй раз, волшебница, которая сопровождала меня, смогла собрать некоторую информацию об обитателе этой башни. Теперь я уверен в том, что в этой башне, построенной из могильного камня, скрывается сам Гипнос.

Магесса использовала свою магию, чтобы проникнуть в башню. Она увидела гроб, сделанный из стекла. Внутри гроба лежала фигура, которую она описала, как члена Суда, которого я называю Гипносом. Кажется, будто этот злодей погружен в сон, хотя его правый глаз был широко открыт и смотрел на волшебницу, когда она пыталась изучить его.

В пределах Вечноизменяющегося Леса

Морфей, мастер изменений, избрал своим домом Вечноизменяющий лес. В нем не существует

каких-либо постоянных структур, и потому убежище Морфея так же изменчиво, как и его королевство. Возможно, у Морфея вообще нет дома, и он просто странствует по этому хаотичному лесу, изменяя все на свое пути.

К счастью, в Землях Кошмара есть и смертные жители – Абберские Кочевники. Я должен привести здесь песню, которую услышал от них в одну из ночей.

Изменяющий без чувств идет по земле
Там где он проходит – лес умирает
Новые земли вырастают из его безследных шагов
И круг изменений начинается вновь.

Говорится ли в этой песне о Морфее? Если это так, то возможно, что именно его присутствие вызывает изменения в той местности, которую мы называем Вечноизменяющейся. Абберцы считают изменяющийся ландшафт природной частью своего мира, но я чувствую здесь признаки чего-то неестественного.

Гетто

Эта часть Города Грез еще более стара и обветшала, чем остальные его районы. Место, которое я называю Гетто, состоит из разваливающихся домов, между которыми проходят узкие улицы и запутанные аллеи. Это темное, сбивающее с толку место. Это логово ведьмы, известной, как Муллонга, целое гетто страха и ненависти. Кроме этого, у Гетто есть еще один интересный аспект. Этот район редко остается на своем месте надолго. Вместо этого, он передвигается по всему Городу Грез, подобно голодному хищнику. Те, кто оказываются внутри его, путешествуют вместе с ним, и я могу сказать вам, что это воистину ужасно.

Во время моей второй экспедиции в Земли Кошмаров, мы забрели в Гетто и заблудились в его пределах. После этого, окружающие нас вещи начали красться за нами, скрываясь в тенях, но все еще давая нам понять, что они следуют за нами. Когда же мы попытались вернуться в основную часть города, то улицы и аллеи начали передвигаться, чтобы закрыть нам дорогу или увести нас в глубины Гетто. Все это напоминало постоянно изменяющийся лабиринт. Для того, что покинуть изменяющееся логово Муллонги, нам пришлось выдержать множество битв и провести много часов в поисках выхода.

Первозданный Сад

Наименее человечный член Суда Кошмаров обитает в несколько отличном лабиринте. Вместо лабиринта разрушающихся зданий и сбивающих с толку улиц, Радужный Змей управляет заросшими джунглями. Эти джунгли окружены железной оградой, а над тремя вратами красуется надпись “Первозданный Сад". Я не могу сказать вам, кто назвал его так, но это название удивительно подходит этому месту. За железной оградой находятся такие заросшие, такие *примитивные* джунгли, что их с легкостью можно счесть частичкой реального мира – частичкой, в которой зародилось зло.

После встречи с Муллонгой мы не осмелились войти в парк, но нам удалось забраться на крышу высокого здания, находящегося неподалеку и посмотреть на него оттуда. Внутри оказался живой лабиринт, и нам удалось заметить, как там что-то двигалось. Самой выдающейся деталью этого места было огромное древо, с длинными вытянувшимися ветвями и черными листьями. Оно растет неподалеку от центра сада. С помощью подзорной трубы нам удалось заметить, что его огромные корни пульсируют так, будто бы они вытягивали из земли некую плотную жидкость. Я не сомневаюсь в том, что Радужный Змей скользит по веткам великого древа, посмеиваясь над нами из-под черного полога листьев, хотя нам так и не удалось заметить его.

Идущий-в-Одиночестве

Когда мое первое путешествие по Землям Кошмаров приближалось к концу, ван Рихтен, и я натолкнулись на старого человека, наблюдающего за изменяющимся ландшафтом. Мы бросились бежать от него, посчитав его преображенным исчадьем снов, но он внезапно позвал нас, спросив, не пришли ли мы из внешнего мира? Поддерживая дистанцию, я осторожно кивнул головой. Его глаза засверкали, и он улыбнулся. “Сядьте”, пригласил он. “Я хочу задать вам множество вопросов о вашем странно мире”.

Я вежливо отвечал на его невинные вопросы, задавая в ответ свои. Он в сотни раз увеличил мои знания о Землях Кошмаров, и я уже поделился ими с вами.

Кем было это существо? Он был шаманом Абберских Кочевников, которого называли Идущим-в-Одиночестве, и он рассказал мне о низших порталах. Эти скрытые двери вели из сфер снов в Срединные земли или даже в мир яви. Только с помощью своей силы воли или силы магического талисмана, называемого “Ловец Снов”, странник мог успешно достигнуть низшего портала. Во многих случаях, они являются единственными дорогами, которые могу привести вас домой.

Глава IV: Последние Напутствия

”Я думал, что кошмары были симптомом их безумия. Теперь мне кажется, что они были *причиной...”*

-Доктор Иллхаусен

Мой друг. Первые лучи рассвета уже озарили горизонт за моим окном, и я достиг последней страницы моего журнала. Я знаю о вашей репутации авантюриста, и потому я завершу эту книгу просьбой. Приходите в мою Клинику для Душевнобольных, в провинции Новая Васса, в городе Эгертусе, на берегах реки Днар. Мне нужна ваша помощь. Ван Рихтен покинул эти залы, и я остался один перед всей мощью Суда Кошмаров. Не покидайте меня перед лицом Суда, так как потом может быть слишком поздно.

Я не могу обещать, что вы сможете выжить после этих сражений, или что вам удастся сохранить ваш разум. Тем не менее, я клянусь вам, что сделаю все, что смогу, чтобы защитить вас от ударов Суда. Дав вам, возможность прочитать мой журнал, я открыл перед вами свое истинное положение. Сделаете ли вы то же самое? Доверитесь ли вы мне, как вашему проводнику в Землях Кошмаров?

Если вы согласны с моими предположениями, то поспешите в Эгертус. Присоединяйтесь ко мне, и вместе мы исследуем этот зловещий, ночной мир. Но если вы согласны присоединиться к моей миссии, то помните о сложностях, которые ожидают вас, так как, послав свой разум в сферу снов, или вступив в Земли Кошмаров, вам предстоит еще и покинуть их, а сделать это нелегко.

Самые сильные из вас заснут, и вместе мы отправим ваши воплощения в сферы снов. Там вы попытаетесь смягчить страдания моих пациентов и спасти их разумы. Независимо от того, какими талантами обладаете вы, страдающие источники снов нуждаются в вашей помощи. Я знаю, что риск очень велик, но я не знаю, что может быть священней помощи вашим братья и товарищам.

Если вы когда-нибудь отправитесь в Земли Кошмаров в плоти, то я помогу вам организовать экспедицию. Я могу провести вас через Туманы и направить к тому, кто даст вам Ловца Снов. Тогда как другие будут пытаться спасти моих пациентов и других несчастных, страдающих во снах, вы будете собирать информацию для нашей основной цели – полного уничтожения Суда Кошмаров. Нам необходимо знать гораздо больше того, что мне удалось собрать об их убежищах и об их защитах. Мы должны узнать об их возможностях вне сфер снов. И, возможно, в один из дней мы сможем ударить по этим демонам, увидев, как их плоть рассыпается на части, под ударами хладной стали.

Но независимо от того, как вы будете вести войну с Судом, вас ожидает множество мучений, как и во снах, так и во плоти. Я буду нести ответственность за ваши мирские нужды – комнаты, в которых вы сможете отдохнуть, и пищу, которой вы сможете восполнить ваши силы – но только вы сможете закалить ваше сердце и разум так, чтобы они выдержали удары ужасов, скрывающихся в ночи.

Мандалайн

У меня есть только одна просьба к тем, кто читает этот журнал. Если вы не желаете вступать в битву с Судом Кошмаров, я прошу вас помочь мне избавить эти залы от призрака Мандалайн. Я рассказал вам её историю, и я уверен в том, что это не её дух, а некий прислужник Человека Кошмаров, обладающий огромной силой. Если вы сможете уничтожить её, то я могу пообещать вам любую награду, достать которую будет в моих силах. Я уверен, что жители Эгертуса также найдут способ наградить вас. В начале этого журнала, я начертил карту клиники, которая может помочь вам в охоте за духом. Мой кабинет находится на верхнем этаже клиники, и вы всегда можете воспользоваться любыми свободными комнатами помимо него.

Вы поможете мне? Если нет, то я пойму вас. Необходимо очень много отваги, чтобы бросить вызов своим снам и кошмарам, и не каждый способен сделать это. Тем не менее, однажды вы, или какой-то близкий вам человек может стать жертвой Суда Кошмаров. Когда это случится, свяжитесь со мной. Я помогу вам – если я все еще смогу сделать это.

Книга Вторая: Правила Снов и Кошмаров

Перевод: Ника Бельская

Оглавление

Введение 2
Добро пожаловать в Кошмар 4
Как следует использовать этот продукт 4
Глава I: Сны и Кошмары 5
Обычные Сны 5
План Снов 5
Реальность Снов 6
Сферы Снов 7
Управляемые Сны 8
Глава II: Правила Снов 10
Правила Реальности 10
Создание Воплощений Снов 10
Показатели Атрибутов 10
Другие Характеристики 11
Классы Персонажей 12
Уровни Реальности 13
Реальность 1 Уровня: Сны 14
Яркие Сны и Кошмары 14
Реальность 2 Уровня: Сферы Снов 15
Внутри Сфер Снов 16
Инициирующее Событие 17
Сражение в Сферах Снов 18
Последствия Сражения в Сферах Снов 18
Умственное Расстройство 18
Кома 18
Смерть 19
Безумие 19
Броски Безумия 19
Описания Умственных Расстройств 20
Излечение Безумия 24
Броски Страха и Ужаса 24
Внутренняя Сила 25
Ментальная Стойкость 26
Опыт в Сферах Снов 29
Реальность 3 Уровня: Мир Яви 29
Реальность 4 Уровня: Гиперреальность 29
Сражение в Гиперреальности 29
Опыт в Гиперреальности 30
Реальность 5 Уровня: Домены Силы 30
Силы Снов 30
Использование Сил Снов 31
Ограничения Сил Снов 32
Обретение Сил Снов 32
Описания Сил Снов 33
Хождение по снам 41
Изучение Хождения по снам 42
Приключения в сферах снов 42
Глава III: Земли Кошмаров 43
Срединные Земли 43
Скалистое Мелководье 43
Внешние Земли 44
Кольцо Снов 44
Вечноизменяющийся Лес 47
Город Грез 48
Достижение Земель Кошмаров 48
Спящие и странники 49
Силы Снов Суда 51
Призрачный Танцор 51
Гипнос 52
Морфей 52
Муллонга 52
Радужный Змей 53
Человек Кошмаров 53
Паутина Снов 54
Логова Суда Кошмаров 54
Скорбящий Собор 54
Театр Смерти 54
Шпиль Снов 55
Вечноизменяющийся Лес 55
Гетто 55
Первозданный Сад 55
Исчадья Снов 55
Абберские Кочевники 56
Абберское Общество 56
Ловцы Снов 56
Глава IV: Клиника Доктора Иллхаусена 57
Доктор Таскер 57
Клиника и Парк 58
Исцеление Душевнобольных 58
Парк 60
Здание, Первый Этаж 61
Здание, Подвал 62
Здание, Второй Этаж 63
Клиника в Землях Кошмаров 64

Введение

Торин отложил свой меч в сторону и рухнул на кровать. Гнилосная кровь гарпии, с которой он только что сражался, покрывала его меч и доспехи, которые он так и не снял. Он слишком устал, чтобы позаботиться об этом, слишком изнурен, чтобы чистить их сейчас. Они подождут до утра. Сейчас нужно поспать.

Тем не менее, сон не приходил к Торину. Он вспоминал события этого дня, которые начались с того, что он вернулся домой и обнаружил, что семья его брата и несколько других деревенских жителей были похищены гарпиями, которые свили гнезда в близлежащих холмах. Он помнил ужас, испытанный им, когда один из крестьян рассказал ему об этом. И он помнил гнев, который закипел в его груди, угрожая затопить его душу подобно реке, разлившейся после весенних ливней.

Он задремал, но сон так и не смог полностью овладеть им. Его разум мчался через недавние воспоминания, все быстрее и быстрее приближаясь к концу – концу, о котором он даже не думал до того, как задремал. К сожалению, он не мог остановить этот полет. Он мог только следовать за приливом эмоций и наблюдать за тем, что произошло в тот день.

Объединение с полудюжиной мужчин и женщин. Марш в сторону холмов. Потеря двух спутников в первой засаде. Гибель еще трех во второй атаке. Холмы. Продвижение и рубка, взбираемся все выше и выше, сражение за каждый фут на пути к верхнему гнезду. Кровь и перья. Так много крови и перьев. Достигли гнезда. Вонь! Как отвратительно здесь пахнет. Тела. Гнезда заполнены костями и гниющими телами, некоторые лица еще можно узнать. ”Я не смог спасти их”, шепчет Торин, и его глаза закрываются. “Я пришел слишком поздно”. Его подбородок опускается на грудь и усталость наконец побеждает. Как хорошо спать…

Глаза Торина широко раскрыты. Это был ветер, дующий через открытое окно, или кто-то рассмеялся? Загоготал? Завизжал? Неподалеку, прямо за дверью, слышны звуки, которые издавала самая большая гарпия, злобное, отвратительное существо, погибшее от его клинка, и теперь валяющееся на груде тел людей, которых Торин не смог спасти. Во всяком случае, оно должно было там быть.

Схватив меч, Торин выскочил в ночь. Кудахтанье и гоготанье окружало его, висело в воздухе, как будто бы связанное с вечерним туманом. Ему был знаком этот звук! “Где ты?” крикнул он, но единственным ответом был ужасающий визг, который, казалось, доносился сразу со всех сторон.

“Разве никто не слышит этого?” удивился Торин. Он позвал на помощь, но никто не ответил. Ни одно свеча не горела в темных окнах домов. Ни одна дверь не открылась, чтобы выпустить из домов спешащих на помощь крестьян. Здесь только Торин, ночь, и продолжающийся смех гарпии.

Выставив перед собой меч, Торин ворвался в ближайший дом. “Поднимайся!” приказал он, толкнув сапогом спящего человека, укрытого одеялом. “Что с тобой, Оргелс?” Торин закричал, отбросив в сторону одеяло – и открыв наполовину съеденное тело Оргела, напоминающее сгнившую тушу оленя после того, как трупоеды попировали на нем.

Торин перебегал из дома в дом, обнаруживая все ту же кошмарную сцену в спальне. Все жители деревни были мертвы, а их тела были съедены, так же, как и тела людей в гнездах гарпий. Людей, которых он не смог спасти.

Он уже почти мог определить источник кудахтанья; звук был таким громким, как будто бы гарпия находилась прямо над ним. Он повернулся в одну сторону, потом в другую, надеясь заметить тварь раньше, чем она обрушится на него и вонзит свои острые когти. Его клинок сверкал в лунном свете и то, что он видел, леденило его кровь. Гной на его мече содрогался при каждом кудахтанье, как будто бы именно кровь была источником шума.

“Что здесь происходит?” закричал Торин, когда гной начал двигаться. Он скользнул по клинку вниз, переполз через крестовину и приблизился к его рукам. Когда он коснулся плоти, то сожрал кожу и начал разъедать кость. Он закричал вновь, когда гной начал подниматься вверх по рукам, но его

крик был заглушен песней гарпии. Он чувствовал, как её кровь прожигает его тело, и знал, что вновь проиграл.

С этой мыслью, бившейся у него в голове, Торин сидел на постели. Он только задремал, но ужас вновь обрушился на него. Тем не менее, он чувствовал и печаль, к которой добавилось ощущение собственной слабости и неумелости. Он поднял руки, чтобы убедиться в том, что они все еще целые и здоровые. И тогда, новый стон вырвался у него из груди – он видел собственные кости, через дыры в плоти!

Торин сидел на постели, наконец-то полностью выйдя из-под власти кошмара. Его руки были чисты, а его тело покрывал пот, подобно второй коже.

Добро пожаловать в Кошмар

Это особенность Земель Кошмаров. Персонаж оказывается в столь сложной ситуации, или перед ним встает такой ужасный выбор, что его разум испытывает потрясение, пытаясь справиться с последствиями травмы. Когда же он, наконец, погружается в неспокойный сон, Суд Кошмаров вторгается в потревоженный разум и наслаждается ароматом страха, печали, стыда, паранойи или шока, которые царят в нем. После этого один из членов Суда уносит несчастного с собой на план снов и погружает его в Земли Кошмаров. Там, кошмары спящего человека становятся все более и более реальными. В карманном измерении, открытом Судом Кошмаров и созданном на основе подсознательных страхов жертвы, начинают возникать кошмары. В этом ужасном месте, спящий проходит через серию испытаний, которые срывают покровы его психики, подобно тому, как ребенок срывает кожицу с плода. Суд Кошмаров питается сладким нектаром страха, выжимаемым из несчастного разума.

Пока жертва продолжает бороться, Суд каждую ночь уносит её в этот странный домен. В конце концов, разум спящего срывается в пучину безумия и несчастный погружается в глубокую кому, превращаясь в постоянного пленника кошмаров. И лишь когда разум прекращает сопротивление, когда от плода осталась лишь кожура, Суд прекращает пытки. В мире яви, сердце жертвы продолжает биться, но её разум уже превратился в бесполезный предмет, который уже не вылечит ни магия, ни даже чудо.

Конец не всегда так мрачен. Немногие спящие, очень немногие, ухитряются вырваться их этого пыточного застенка. Ночь за ночью они сражаются с хитростями, пытками и порождениями Суда Кошмаров. Они много раз проигрывали, и даже сходили с ума. Но те, кому удалось выжить, уже не отступят ни перед какими ужасами.

Теперь этот воображаемый мир сюрреалистичных ужасов открыт для ваших персонажей, мир, полный волнений и леденящих кровь историй, которые еще предстоит рассказать. Добро пожаловать в кошмар.

Как следует использовать этот продукт

Этот продукт состоит из четырех книг и двух карт. Только Книга Первая: Журнал Доктора Иллхаусена, может быть прочитана игроками. Она содержит в себе материал, который может пригодиться приключенцам. Все остальные книги предназначены только для Мастера: книга правил, книга приключений, и *Приложение Монстров.* Прочитайте журнал, чтобы ощутить аромат этого приложения кампаний, а потом погружайтесь в эту книгу, чтобы получить детальные разъяснения. Хотя эти книги предназначены для сеттинга Равенлофт, они могут пригодиться для проведения приключений во снах в любой другой кампании.

Глава I: Сны и Кошмары

Сны так же реальны, как и любая реальность,

которую вы когда-либо знали.
Они лишь немного отличаются от неё,
подобно миру, отражающемуся в зеркале
или в тихом озере.
Абукар Безумный

Перед тем, как сконцентрироваться на том, как сны и кошмары проявляются в Землях Кошмаров, необходимо определиться, как они проявляются в любом другом мире AD&D. Следующая информация не является общеизвестной для обитателей различных миров. Кроме того, большая часть людей верит, что сны – это ничто иное, как серии образов, идей и эмоций, возникающих во сне. Некоторые знают малую толику истины, но лишь из легенд и мифов. Избранные знают все, хотя большинство этих людей – маги, жрецы, мудрецы и редкие планарные странники (так как нескольким планоходцам известна реальность снов).

Обычные Сны

Большая часть людей, гуманоидов и полукровок должна спать. Во сне, все существа видят сны, даже если они не могут потом вспомнить их. Иногда, сны становятся пугающими, но чаще всего, даже самые неприятные, самые ужасающие кошмары являются частью обычных сновидений.

Сны помогают людям решить дневные проблемы, передавая власть над разумом подсознанию, пока сознание отдыхает. Сны обычно несут оздоровительное воздействие, помогая избавиться от негативных эмоций или предлагая возможные решения или действия сознательному разуму. Обычные кошмары исполняют ту же роль, что и подсознание, открывая тайные страхи сознательного разума, чтобы тот научился побеждать их.

План Сна

Где происходят сны? Чтобы ответить на этот вопрос, нам необходимо понять структуру мультивселенной. Перед тем, как начать чтение этого раздела, вы могли бы обратиться к 15 Главе Руководства Мастера.

Все сеттинги AD&D находятся на Основном Материальном Плане. Каждый отдельный мир существует в отдельной кристальной сфере. К примеру, одна кристальная сфера содержит в себе Торил, мир Забытых Королевств, тогда как другая хранит в себе Атхас, мир Темного Солнца. Каждая из этих сфер и все они вместе плывут на просторах Основного Материального Плана.

Основной Материальный План окружают туманы Эфирного Плана. Эфирный План состоит из трех отдельных частей: Эфирной Границы, Стены Цвета и Глубокого Эфира.

Эфирная Граница соприкасается с Праймом, но на самом деле, это место, в котором соединились оба измерения. Когда кто-то находится в Эфирной Границе, он одновременно оказывается в обоих мирах. К примеру, именно здесь путешествуют эфирные странники, среди призрачных контуров смежных планов и серебряных, синих и зеленых туманов.

Глубокий Эфир напоминает безграничный океан, в бесконечных туманах которого плавают островки материи, называемые демипланами. Демиплан Ужаса, сеттинг Равенлофта, находится в этом месте. Демиплан страха и безумия включает в себя домен Земель Кошмаров.

Между Границей и Глубиной находится сияющая стена цвета, которая отделяет одну часть от другой. Это двухмерная граница имеет высоту и ширину, но не имеет глубины. Тот, кто наблюдал северное сияние многих миров Материального Плана, уже может представить себе Стену Цвета, так как они очень похожи. Но тот, кто осознает истинную природу её существования, знает истинное название этого места: *план снов*.

План снов существует в внепространственной, ничтожно малой ширине Стены Цвета. Это не твердый, останавливающий странников барьер, на самом деле, это полупрозрачное пространство, состоящее из красочных узоров безвредной энергии. На одних уровнях реальности, это просто радуга, висящая в эфирных туманах. На других – это место, в котором возникают сны.

Благодаря своей связи со всеми мирами Прайма, существующей с помощью туманов Эфирной Границы, план снов, в некоторой степени, является отражением всех реальностей. Когда кто-то засыпает, часть его внутреннего я привлекается этим отражением. Это *воплощение снов* сохраняет связь с физическим телом, но одновременно с этим переходит на план снов, чтобы принять участие в происходящих на нем событиях.

Внешняя сторона Стены Цвета, истинная граница между миром яви и планом снов, известна, как *Вуаль Сна.* Во время обычных сновидений, лишь воплощение снов может пересечь Вуаль Сна, и войти на план снов. (Планарные странники просто пересекают Стену Цвета и погружаются в Глубокий Эфир. Они не могут попасть в межпространственное измерение, которое существует между одной стороной Стены и другой). Находясь на плане снов, спящие участвуют в отдельных и очень личных сценах снов созданных ими самими (хотя и подсознательно). Иногда, образы снов могут переходить из сцены одного сновидца к другому, или двое, а то и больше спящих могут разделять одну сцену, но это бывает очень редко.

Эфирные путешественники, странствующие возле Стены Цвета, не могут видеть сны, которые разворачиваются в её сияющих глубинах. Во-первых, бодрствующие существа не могут пройти или просто заглянуть за Вуаль Сна. Во-вторых, сны разворачиваются в месте, которое несколько отличается от обычной реальности. Особенно чувствительные странники могут услышать далекие голоса или заметить необъяснимое движение краешком глаза, но это единственные признаки, которые могут поведать им о существовании плана снов.

Реальность Снов

Мир яви и мир снов – реальны, но уровни их реальности различны. Для сравнения, каждому уровню реальности присвоена своя порядковая категория. Эти категории варьируются от 1 (самой эфемерной) до 4 (самой реальной).

Большинство снов, разворачивающихся на плане снов, попадают в категорию реальности 1 уровня. Это значит, что сцены снов в действительности и сами по себе реальны, но они не имеют никакого воздействия на мир яви. Все события, происходящие на этом плане, скоротечны и иллюзорны. Они могут воздействовать на мысли и эмоции спящих, но не больше.

Немногие существа могут воздействовать на свои сны так, чтобы они достигли реальности 2 уровня. Эти сны становятся более реальными, более материальными; формируются карманные измерения, называемые сферами снов, которые должны содержать их в себе. В глубине сферы снов, сцены имеют гораздо более продолжительные эффекты, и могут воздействовать даже на физическую реальность бодрствующего мира. Спящие могут быть ранены или даже убиты в сценах снов, происходящих на этом уровне реальности.

Мир яви определяется, как реальность 3 уровня. Природа подчиняется обычным законам, независимо от того, какие они. Все миры Основного Материального Плана имеют этот уровень реальности.

Реальность 4 уровня – это *гиперреальность*, в которой все вещи более реальны, чем сама реальность. Определенные части определенных планов могут иметь этот уровень реальности. Действия более отчетливы и могучи. Удар наносит больший урон, заклинание обладает большей силой, вкус пищи заметно улучшается, а цвета становятся еще более живыми.

Легенды говорят о пятом уровне реальности, местах, в которых обитают силы планов. Если подобный уровень реальности существует, то большинству смертных созданий не дано достичь его.

Сферы Снов

Второй уровень реальности возникает в карманных измерениях, называемых сферами снов. Они выглядят, как сверкающие сферы различных размеров. Сфера, которая содержит в себе сон, наполнена яркими, пляшущими цветами, тогда как сфера кошмаров заполнена тьмой. На плане снов, эти сферы иногда превращаются в пузырьки, висящие в Стене Цвета, которые выделяются из её основной плоскости. Эти пузырьки существуют лишь до тех пор, пока в них разворачивается сон, после чего они рассыпаются в вихре цветов, которые создали их. Так как Стена Цвета взметнулась

ввысь на огромную высоту, а сферы снов очень редки и недолговечны, большинство эфирных странников никогда не видит их. Но даже если идущему по планам удастся заметить одну из них, он, или она, просто посчитает её небольшой выпуклостью на безграничной плоскости Стены. (Помните, что в Землях Кошмаров постоянные сферы снов были созданы Судом Кошмаров).

Иногда спящие ухитряются самостоятельно создать подобную сферу, хотя подобное событие требует определенного катализатора. Сильная травма, крайняя печаль или исключительное счастье, магическое воздействие, психическая способность или вмешательство планарной силы могут привести к созданию сферы снов.

Иногда силы (существа, которых некоторые называют богами) должны передать информацию своим последователям или другим смертным с помощью более тонкого способа, отличного от оглушительного голоса, доносящегося из наполненного молниями облака или из уст сияющего аватара, неожиданно возникшего на улице оживленного города. В этом случае, сила может создать сферу сна и призвать в неё определенного спящего. Именно в результате подобных действий на свет появились некоторые предсказания и пророческие видения.

Отдельные спящие обеспечивают энергию, которая удерживает целостность сферы. Как только сон завершается, и воплощение снов спящего возвращается в реальный мир, сфера, в которой он находился, рассыпается и пропадает в туманах. Некоторые маги, жрецы или психоники способны сознательно оживлять эти сферы, находясь в трансе, но это бывает очень редко. Сны и сферы снов просто исчезают после каждой новой ночи, причем происходит это на таком инстинктивном уровне, что очень немногие могут заметить это, а еще меньше людей может управлять этим процессом.

Хотя извне каждая сфера имеет определенный размер, внутри сфера снов увеличивается или уменьшается до такой степени, которая необходима для текущей сцены сна. Время в сферах также течет по-разному. Во сне могут пройти часы, месяцы или даже годы, тогда как спящий видит этот сон всего лишь несколько секунд или минут.

Во Второй Главе: Правила Снов, приведена особая игровая механика, предназначенная для путешествия, сражения и нанесения урона в сферах снов и на других уровнях реальности.

Управляемые Сны

Где-то на Демиплане Ужаса, в домене, называемом Землями Кошмаров, одновременно существует как минимум три уровня реальности. Мимолетные потоки снов первого уровня реальности дрейфуют среди огромных облаков реальности второго уровня, и, смешиваясь, создают более постоянное пространство реальности 3 уровня, где царит безумие и бесконечные превращения. (Доктор Иллхаусен называет эту комбинированную реальность “Срединными Землями”, застывшими между миром сна и миром яви, и воплощающими в себе черты обоих пространств). Именно этой комбинацией уровней реальности объясняется уникальное родство и связь этого домена с планом снов – комбинацией, всеми силами используемой Судом Кошмаров.

Возглавляемый загадочным темным лордом, именуемым Человеком Кошмаров, Суд Кошмаров питается страхом и неуверенностью спящих. Члены Суда специализируются на различных видах снов, но все они подчиняются единому правилу – это кошмары. Подробное описание Суда Кошмаров и земель, которыми они правят, приведено в Третьей Главе: Земли Кошмаров. Краткий обзор, приведенный здесь, служит прелюдией к следующей главе, Правилам Снов.

Члены Суда Кошмаров обладают способностью достигать плана снов и похищать спящих, увлекая их в царство ужаса. Они не могут физически покинуть свой домен, чтобы перейти на план снов. Вместо этого, они управляют загадочной, невидимой паутиной, которая простирается от Земель Кошмаров и до Глубокого Эфира, заканчиваясь на плане снов. На этом плане, загадочные нити действуют подобно нитям исполинской паутины, только вместо мух, они поджидают спящие разумы. Только темные сны интересуют Суд Кошмаров, и потому сеть разработана так, чтобы выслеживать и захватывать кошмары, и спящих, находящихся в них. Другие сны неинтересны паутине.

Спящий (вернее его воплощение) оказавшийся в паутине, удерживается в ней на протяжении короткого периода времени (не дольше шести ночей). Во время этого периода, кошмар становится

повторяющимся сном. Он появляется каждую ночь, и, иногда, по несколько раз за ночь. Страх и негативные эмоции, которые он вызывает у спящего, обеспечивают существование Суда Кошмаров, передаваясь по загадочной паутине. Воздействие ночного питания этих монстров описано во Второй Главе. Благодаря ощущениям, передаваемым по этой сети, члены Суда могут заглянуть на план снов и исследовать сны, которые им удалось захватить. Когда отдельный сновидец привлекает внимание члена Суда, его воплощение вырывается из паутины и переносится в Земли Кошмаров. В Землях Кошмаров, спящий становится пленником, и его подсознание используется для развлечения и питания одного из представителей Суда. Через определенное количество времени, если, конечно же, ему не удаться противостоять мучениям и найти способ вырваться из-под власти Суда, разум несчастного погружается в пучину безумия до тех пор, пока в нем не останется и следов здравомыслия.

Спящие пленники Суда Кошмаров удерживаются в постоянных сферах снов, которые окружают внутренние районы Земель Кошмаров. Эти сферы во всем подобны сферам, которые формируются на плане снов, за исключением того, что они существуют постоянно. Они не исчезают после окончания сна.

Внутри эти карманные пространства реальности снов напоминают пустые сцены, ожидающие новых пьес и актеров, которые сыграют в них. Плененные сновидцы заключаются в сфере, где их кошмары и фобии обеспечивают энергию, необходимую для воссоздания сцен снов. Члены Суда Кошмаров выступают в качестве режиссеров, управляя темпом и уровнем ужаса, испытываемого жертвой, так, чтобы получить как можно больше наслаждения и пищи.

Тогда, как воплощение спящего становится пленником Суда Кошмаров, его физическое тело также демонстрирует признаки слабости. После пробуждения, подвергшийся мучениям сновидец выглядит изможденным. Со временем, его физические и ментальные силы иссякают, в результате отсутствия спокойного сна. Он становится слабым, вялым, теряет вес. Развивается паранойя, которая, в конце концов, перерастает в безумие. Если несчастному так и не удастся превозмочь Суд Кошмаров, то безумие и ухудшающееся здоровье приведут к его гибели.

Глава II: Правила Снов

В Земле Кошмаров нет правил.

—Доктор Грегориан Иллхаусен

Несмотря на тот факт, что доктор Грегориан Иллхаусен из Новой Вассы прав в отношении многих вещей, его теория, что у домена Земель Кошмаров нет видимых правил не относится к ним. На самом деле, у всех снов есть свои правила. Просто эти правила не имеют определенной модели. Грубо говоря, реальность снов, это реальность постоянных изменений – во снах изменяется все, даже правила, которые ими управляют.

В начале этой главы будут представлены правила, управляющие обычными снами, а за ними последуют правила и модификации правил, относящиеся к Землям Кошмаров. Основные правила могут быть использованы в любом сеттинге AD&D. Измененные правила подходят только Равенлофту и Землям Кошмаров.

Правила Реальности

Как говорилось в Первой Главе, существует как минимум четыре уровня реальности: сны, сферы снов, мир яви и гиперреальность. Все миры Основного Материального Плана существую на третьем уровне реальности (мире яви). Персонажи могут попасть на первый и второй уровни реальности во сне, когда их воплощения отправляются на план снов. Некоторые существа могут самостоятельно переходить в это состояние, используя заклинания или впадая в транс.

Воплощение снов – это ментальное подобие персонажа, которое не существует в реальном мире, но обретает форму во снах и сферах снов (на 1 и 2 уровнях реальности).

Создание Воплощений Снов

Каждый персонаж, который может спать и видеть сны, имеет свое воплощение снов, которое принимает участие в событиях, которые происходят на первом и втором уровнях реальности. Если игровой персонаж собирается принимать участие в приключениях, которые происходят в реальности снов, то ему необходимо будет приготовить лист записей отдельного персонажа, предназначенный для его воплощения.

Показатели способностей

Воплощение снов персонажа имеет такую же самую Мудрость, Харизму, Интеллект и Телосложение, как и его реальное воплощение. Его Сила и Ловкость основываются на ментальных способностях персонажа, хотя его восприятие его же физических способностей может изменять эти показатели.

Показатель Силы: Сила воплощения снов равна его Мудрости, так как сила воли в сновидениях равняется обычной силе. Физическая Сила героя может изменять показатель Силы снов, так как физически сильный или слабый человек будет считать себя таким же сильным или слабым и во снах. Этот модификатор равняется модификатору урона, который зависит от показателя физической Силы (смотрите Таблицу 1 в *Книге Игрока).* Этот модификатор не может опустить показатель Силы ниже 3 или выше 18/00. Рассматривайте каждый следующий показатель исключительной Силы, как один пункт (18+1 становится 18/01, 18 + 2 становится 18/51, и так далее).

К примеру, показатель Мудрости Торина равняется 12. Тем не менее, его физическая Сила равна 17 и модификатор урона у него +1. Он добавляется к Силе снов и показатель силы воплощения Торина будет равен 13 (12 + 1 = 13).

Показатель Ловкости: Показатель Ловкости воплощения снов равен Интеллекту персонажа, так как Интеллект влияет на его ментальное проворство. Показатель физической Ловкости может изменять Ловкость снов, так как ловкие и неуклюжие герои продолжают считать себя такими и во снах. Этот модификатор равняется модификатору защиты, который зависит от показателя физической Ловкости, хотя положительные модификаторы прибавляются, а отрицательные отнимаются от Ловкости снов. Ни в коем случае, модификатор не может опустить показатель Ловкости ниже 3 или поднять выше 18.

К примеру, показатель Интеллекта Торина 14. Тем не менее, его физическая Ловкость 18 обеспечивает модификатор защиты –4 (который в этом случае расценивается, как +4). Он прибавляется к Ловкости снов и дает Торину показатель Ловкости 18 (14 + 4 = 18).

Другие Показатели

Как же другие показатели персонажа отражаются на его воплощении снов? Во многих случаях, изменения не происходят, если их конечно же не вызывает сцена снов. Основные характеристики воплощения снов определены ниже.

Мировозрение: Мировозрение воплощения снов ничем не отличается от его мировозрения в реальном мире. Тем не менее, мировозрение персонажа может воздействовать на определенные виды снов и кошмаров.

По своей природе, сны хаотичны. По этой причине, когда сон становится особенно хаотичным и нереальным, законные и нейтральные персонажи оказываются в невыгодном положении. Они делают все свои броски с отрицательным модификатором –1.

Класс Защиты: Воплощение снов обычно использует то же снаряжение, что и реальный персонаж. Это значит, что Класс Защиты воплощения будет равен Классу Защиты бодрствующего героя, хотя

не забудьте проверить модификаторы защиты за Ловкость, так как Ловкость снов отличается от реальной Ловкости.

Показатель Движения: Воплощение снов имеет такой же показатель движения, как и реальный персонаж.

Хит-поинты: Воплощение снов персонажа всегда попадает в сферу снов с полным размером хит-поинтов, даже если персонаж недавно получил урон и не восстановился после ранения. Это отражает идеальное восприятие персонажем самого себя. В некоторых случаях, сон или кошмар может заставить воплощение начать сцену не с максимальным количеством хит-поинтов. Например, раненный персонаж мог бы оказаться в кошмаре, напоминающем ему о боли и страданиях, которые он испытал.

Если воплощение снов посещает несколько сцен снов в течение одного периода сна, то Мастер и природа снов должны определять количество его хит-поинтов. В некоторые ночи, хит-поинты воплощения рассчитываются от одной сцены к другой, уменьшаясь и увеличиваясь, так как их количество на каждой новой сцене зависит от предыдущей. В другие ночи, каждая сцена рассматривается по отдельности, и общее количество хит-поинтов воплощения определяется природой каждой сцены. У этих сцен нет продолжения; хит-поинты растут и падают в зависимости от каждой отдельной ситуации.

> В сферах снов, управляемых Судом Кошмаров, каждая сцена, которая происходит в определенный период сна, считается продолжением предыдущей, даже если они никак не связаны между собой. Воплощение снов входит в сферы Суда с полным количеством хит-поинтов. Каждое столкновение приводит к потере хитов. Потери продолжаются до тех пор, пока спящий не проснется, после чего игрок должен сделать бросок ментальной слабости или смерти для своего персонажа (смотрите раздел “Сражение в Сферах Снов” на странице **18).**

THACO: Воплощение снов персонажа имеет такой же THACO, как и в реальном мире. Определенные модификаторы могут воздействовать на атаки воплощения снов, в зависимости от природы сцены снов.

Снаряжение: Любой предмет, который персонаж считает неотъемлимой частью своего образа, переносится в его сны. Любимое оружие воина или посох мага просто возникнут в руках их воплощений. Тем не менее, скорее всего воплощение снов мага не будет использовать двуручный меч или другую разновидность снаряжения, которое не вписывается в его образ.

Иногда природа снов вызывает исчезновения определенного снаряжения, тогда как кошмары могут ослабить его. К примеру, в одном из кошмаров мага, его магической книги может не оказаться в рюкзаке, а его *палочка магических снарядов* будет действовать, как *палочка изменения размеров*.

Классы Персонажей

Класс персонажа определяет некоторые фундаментальные аспекты его природы, которые отражаются на его воплощении снов. Эти аспекты описаны ниже.

Классы Воинов: Хотя существует множество разновидностей воинов, все они уделяют основное внимание физическим показателям. Из этого следует, что физическая сила является важнейшим аспектом природы воина. По этой причине, воины не могут полностью перенести все свои способности и возможности в сновидения, так как там их Сила определяется Мудростью. Они обычно оказываются в проигрыше, оказываясь в кошмарах, если, конечно же, они не обладают существенной внутренней силой, которая изменяет их воплощения, заставляя их соответствовать реальным прототипам (смотрите раздел “Внутренняя Сила” на странице 25).

Классы Магов: Маги руководствуются ментальными атрибутами, в особенности интеллектом. По этой причине, показатель Ловкости снов у них чаще всего высок. В сценах снов, маги обычно имеют доступ ко всем своим заклинаниям, хотя определенные сцены могут давать неожиданные результаты.

Из-за природы магии, которую они изучают, иллюзионисты чувствуют себя во снах лучше всех.

Иллюзионисты делают все свои броски с положительным модификатором +1.

Классы Жрецов: Жрецы руководствуются не только ментальными атрибутами, но также и верой, которая поддерживает их и дает им цель. Оба этих фактора помогают создать необычайно могучее воплощение снов. Обычно высокие показатели Мудрости жрецов дают им во снах высокую Силу, в результате чего они становятся гораздо сильнее, чем в реальном мире.

Классы Плутов: Хотя многие плуты гордятся своей хитростью, определяющим аспектом сущности плута является Ловкость. По этой причине, воплощения плутов редко соответствуют их реальным прототипам, так как во снах Ловкость определяется Интеллектом.

Благодаря природной склонности к творчеству, часто отождествляемой с ними, барды чувствуют себя в снах лучше, чем представители других классов. Во снах, барды делают все броски с положительным модификатором +1.

Классы Псиоников: Псионики являются владыками своих разумов, которые обладают высокими показателями обоих ментальных аттрибутов. По этой причине, воплощения снов псиоников могут быть гораздо сильнее, чем их реальные прототипы, так как высокие ментальные атрибуты дают им высокую Ловкость и Силу. Кроме того, во снах псионические силы работаю так же, как и в реальном мире, не считая того, что они получают определенные преимущества. Псионические атаки и защиты могут быть использованы для того, чтобы создать оружие и броню в сценах снов.

Каждый из созданных предметов вооружения существует в течение одного раунда (смотрите раздел “Внутренняя Сила” на странице 25). Против воплощения снов другого псионика, оружие (атакующие методики) и броня (защитные методики) действуют так, как это описано в таблице Атакующие Методики против Защитных в *Полной Книге Псионика.* Кроме того, оружие снов, созданное с помощью этих псионических умений, считается магическим, в отношении существ, урон которым можно нанести только магическим оружием. Эти псионические/сновидческие приспособления имеют следующую статистику. Заметьте, что воплощение снов псионика может использовать только одно оружие (атакующую методику) и один доспех (защитную методику) в течение одного раунда. К примеру, псионик не может совместить мысленный щит с крепостью интеллекта.

Эго-кнут: Создает сияющий кнут, который наносит 1d6 единиц урона. Он может нанести урон существу, для ранения которого необходимо оружие +1 или лучшее

Инсинуация: Создает сияющий боевой молот, который наносит 1d8 единиц урона. Он может нанести урон существу, для ранения которого необходимо оружие +2 или лучшее.

Мысленный Укол: Создает сияющий кинжал, который наносит 1d4 единиц урона. Он может нанести урон существу, для ранения которого необходимо оружие +1 или лучшее

Псионный Взрыв: Создает сияющий арбалет и болт, который наносит 1d12 единиц урона, но может использоваться только на расстоянии. Арбалет может наносить урон существам, для ранения которых необходимо оружие +3 или лучшее.

Психический Удар: Создает сияющую булаву, которая наносит 1d10 единиц урона. Она может нанести урон существу, для ранения которого необходимо оружие +2 или лучшее.

Крепость Интеллекта: Эта защита создает потусторонний эквивалент сыромятного доспеха, обеспечивая Класс Защиты 6.

Ментальный Барьер: Эта защита создает потусторонний эквивалент кольчуги, обеспечивая Класс Защиты 5.

Пустой Разум: Эта защита создает потусторонний эквивалент кольчатого доспеха, обеспечивая Класс Защиты 7.

Мысленный Щит: Эта защита создает потусторонний эквивалент кожаной брони, обеспечивая Класс Защиты 8.

***Башня Железной Воли*:** Эта защита создает потусторонний эквивалент пластинчатого доспеха, обеспечивая Класс Защиты 3.

Уровни Реальности

Различные уровни реальности, упоминаемые на всем протяжении этой книги, определены и детально описаны ниже. Заметьте, что первый, второй и третий уровни реальности с некоторыми изменениями существуют в Землях Кошмаров. Эти изменения и исключения, как и другие важные правила, выделены для вашего удобства.

Реальность 1 Уровня: Сны

Большая часть реальности первого уровня состоит из того, что чаще всего называют “снами”. Люди, места и предметы реальны сами по себе и в отношении других, подобных им, но ничто здесь не продолжается долго. Весь этот уровень скоротечен и нематериален, существуя в одном мгновении, и исчезая в другом.

Реальность этого уровня ограничена планом снов, хотя существуют районы более высоких уровней реальности, в которые вторгаются сны. В большинстве случает, эти вторжения недолги и быстро забываются, в результате невероятных проишествий, вызываемых подобными событиями. К примеру, если кто-то краем глаза замечает сверкающий фантастический образ, который исчезает, когда на него смотрят прямо, или в небе появляется странный объект, растворяющийся в нем через несколько мгновений, или когда сюрреалистичный свет обрушивается на обыденное место и превращает его в магическое, то все это доказательства того, что план снов прикоснулся к миру яви.

Подобные проишествия редки в мирах Прайма, но достаточно часто происходят в мирах, подобных Демиплану Ужаса. Единственное место, в котором постоянно царит этот уровень реальности (не считая плана снов) – это Земли Кошмаров.

Все, что вы только можете вообразить, может произойти в реальности этого уровня. Когда воплощение снов человека взаимодействует со сферой снов, то абсолютно не важно, что происходит при этом. Ничто не имеет на вас продолжительного воздействия. Воплощения снов могут быть ранены, искалечены или даже убиты во сне, тогда как их владельцы лишь проснутся на промокших простынях и с чувством тревоги.

Движение по сну зависит лишь от сцен снов. Сцены могут мгновенно изменяться, перенося спящего в новое место в мгновение ока, или отправить его в ужасно медленное путешествие на поразительно близкое расстояние. Все зависит от природы сцены, существующей на этом уровне реальности.

Яркие Сны и Кошмары

Только события, происходящие в особенно ярких снах и кошмарах, имеют определенную возможность воздействовать на мир яви (реальность 3 уровня). Каждый сон имеет лишь 5% возможность быть ярким сном. Они не появляются очень часто, не чаще, чем раз в месяц. (Чаще всего яркие сны, особенно кошмары, могут быть результатом воздействия Суда Кошмаров).

Яркий сон содержит сцены живого счастья и доброжелательности, например детальное воспоминание о запомнившемся событии или чудесный, поднимающий настроение сон, воплощающий самые затаенные желания. *Яркий кошмар* вызывает ужасающие картины и эмоции, которые не только заставляют спящего просыпаться, но и воздействуют на него в бодрствующем мире.

Чтобы определить последствия определенного яркого сна, спящий должен сделать бросок потрясения (system shock roll). (Не каждый сон или кошмар требует этого броска, а только те, которые имеют возможность воздействовать на спящего, уже после возвращения в реальный мир).

Яркий сон добавляет к броску потрясения положительный модификатор +5%. Если бросок, вызываемый ярким сном успешен, то спящий получает положительный модификатор +1 ко всем своим броскам в течение последующих 24 часов, из-за прекрасного настроения. Яркий кошмар изменяет бросок отрицательным модификатором -25%. Если бросок, вызываемый кошмаром, проваливается, то спящий получает отрицательный модификатор -1 ко всем своим броскам в течение следующих 24 часов из-за беспокойства и нервозности. Результаты бросков, равные 96% или выше, всегда считаются неудачными, независимо от модифицированного показателя.

К примеру, Торин находится в травматическом и необычайно ярком кошмаре, в котором его лучший друг гибнет страшной смертью. Перед пробуждением, он должен сделать бросок потрясения, пытаясь выбросить модифицированный результат или меньшее число, чтобы избежать длительных последствий плохого сна. Его базовая возможность 85%. Из-за отрицательного модификатора, ему необходимо выбросить 60% или меньше (85 - 25 = 60). Он выбрасывает 83%, в результате чего в течение следующих 24 часов он будет делать все броски атаки, урона, спас-бросков и способностей с отрицательным модификатором -1 из-за волнения, вызванного продолжающимися кошмарными видениями.

Реальность второго уровня более материальна, чем предыдущая. Подобно реальности первого уровня, она также состоит из снов. Отличие между ними в том, что эти сны вещественны. События, происходящие в этой реальности, имеют продолжительный эффект в бодрствующем мире, и убитые или раненые спящие возвращаются в реальность третьего уровня покрытые ранами, или просто мертвые.

Этот уровень реальности наблюдается в *сферах снов*, карманных измерениях, специально созданных, чтобы содержать его. Эти карманные измерения формируются на плане снов, хотя в нескольких случаях, они в течение недолгого периода времени оказывались на Основном Материальном Плане. Сон могучего создания, сны-видения, вызванные важными событиями, или даже определенные заклинания или связанные со снами силы могут заставить сферу снов появиться в пределах Прайма.

Когда бы не возникла сфера снов, её основной характеристикой остается её недолговечная природа – когда сон, разворачивающийся в сфере снов, завершается, сфера сжимается и пропадает.

Исключением из этого правила являются сферы снов в Кольце Снов, в Землях Кошмаров. Эти сферы реальности снов были созданы членами Суда Кошмаров, и эти злобные существа обеспечивают энергию, необходимую для поддержки материальности сфер, в те часы, когда в них не разворачиваются сны или кошмары.

Во всех случаях, энергия, необходимая для оживления сферы снов, исходит от сновидца. Только один спящий обеспечивает энергией определенную сферу, и в этом случае он называется *источником*. Источник обеспечивает как энергию, необходимую для формирования этой реальности, так и фантазию, необходимую для создания сцен и оживления их.

Как и в случае с реальностью первого уровня, все, что вы только можете вообразить, может произойти в сфере снов. Тем не менее, из-за природы сфер снов и силы, обеспечиваемой самими тайными страхами и желаниями спящих, события, разворачивающиеся внутри, имеют продолжающееся воздействие и на реальный мир. Чаще всего, события, разворачивающиеся в сферах снов, не могут быть более воодушевляющими или травматическими, чем в обычных снах (реальности 1 уровня). Тем не менее, существует потенциальная опасность того, что после посещения сферы снов сновидца ждет *умственное расстройство, безумие* или даже *смерть*. В результате пребывания в сфере снов могут быть получены и преимущества, включая *опыт, ментальную стойкость* или *внутреннюю силу*.

Спящий обычно выглядит так, как он или она выглядят в реальном мире, хотя определенные черты в

сфере снов могут становиться доминирующими. Форма персонажа, посещающая сферы снов, называется *воплощением снов.* В обычные сферы снов, спящий приносит только те вещи, которые гармонично дополняют его образ, делая его тем, чем он есть. Это значит, что у воина будет его меч, у мага – заклинания, вор будет сжимать свои инструменты, а жрец – святой символ. Во снах все эти предметы могут функционировать еще лучше, чем в реальном мире, так как они становятся стилизованными образами того, чем они являются на самом деле. В кошмарах, они могут стать слабее, внося свою долю ужаса в разум сновидца. Некоторые спящие могут научиться изменять свой внешний вид и снаряжение, чтобы подобрать необходимый набор для каждой из сфер снов. И некоторые существа, подобно членам Суда Кошмаров, могут воздействовать в сфере снов на все, изменяя обстановку, снаряжение и даже внешний вид спящих, чтобы подчинить их своим желаниям.

Внутри Сфер Снов

Не каждая разворачивающаяся в сфере снов сцена представляет собой чудесный сон или ужасный кошмар. Большая часть сцен снов – это обычные сны, которые воспроизводят события прошлого или фантастические истории, созданные бурлящим водоворотом человеческого подсознания. В обычных снах, если, конечно же, не задействована какая-то особая сила, реальность более или менее напоминает мир яви. Существенные модификаторы, воздействующие на основные правила, не проявляют себя, хотя сцены все еще имеют определенный оттенок сюрреализма, и возможно даже более странные и невероятные повороты (хотя спящий воспринимает их достаточно спокойно).

Некоторые сны, тем не менее, достаточно редки – это удивительно воодушевляющие и чрезвычайно пугающие. *Удивительно воодушевляющие* сны – это те сны, в которых спящему все нравится, и сама судьба оказывается на его стороне. *Чрезвычайно пугающие кошмары* – это те сны, в которых все оборачивается против сновидца, и сама судьба пытается уничтожить его.

Если сон удивительно воодушевляющий, то спящий чувствует себя на подъеме. Все броски, сделанные воплощением снов персонажа, получают положительный модификатор +2, а все броски, сделанные против него, получают отрицательный модификатор –2. В некоторых снах, Мастер может увеличить и положительный, и отрицательный модификатор до +4 и –4 соответственно, но сны, вроде “ничто-не-может-навредить-мне”, бывают очень редко. Существует 15% вероятность того, что вы увидите удивительный сон (в сравнении с обычными снами). При этой вероятности есть 5% возможность того, что это будет сон, вроде “ничто-не-может-навредить-мне”.

Если сон принимает признаки кошмара, спящий оказывается в очень неприятной ситуации. Все броски, сделанные воплощением снов персонажа, получают отрицательный модификатор -2, а все броски, сделанные против него, получают положительный модификатор +2. Редкие, исключительно ужасные кошмары могут увеличить отрицательный модификатор воплощения снов до –4, а положительный модификатор против него до +4. Кошмары возникают с 20% вероятностью, и 10% из них являются чрезвычайно пугающими. Обстоятельства, сложившиеся в реальном мире, такие как война, или ужасная неудача, могут увеличить частоту появления чрезвычайно пугающих кошмаров.

Движение в сфере снов, в большинстве случае, так же зависит от природы сна. Как и в реальности 1 уровня, сцены могут сжимать или растягивать расстояния в зависимости от самого сна или кошмара. Тем не менее, в случаях, когда скорость движения становится важной, воплощение снов может двигаться с такой же скоростью, как и его реальный прототип.

Инициирующее Событие

Как удивительно воодушевляющие сны, так и чрезвычайно пугающие кошмары имеют определенное инициирующее их событие. Инициирующее событие – это некое проишествие в реальном мире, которое откладывается в подсознании персонажа и вызывает сны или кошмары.

Событие, инициирующее сон, может представлять собой любое знаменательное проишествие, с намеком на удачу или восторг. Удачное завершение длительного поиска, глубокая влюбленность или духовное просвещение являются примерами хороших инициирующих событий.

С другой стороны, кошмары имеют более неприятные инициирующие события, которые основываются на ментальной травме. Трагические проишествия, пугающие ситуации и впечатления, основанные на печали, сожалении или стыде могут инициировать кошмар. Инициирующие события особенно важны в приключениях Земель Кошмаров.

Сражение в Сферах Снов

В сферах снов, Мудрость персонажа определяет Силу героя, а его Интеллект – Ловкость. Его предполагаемый THACO и Класс Защиты отвечают прототипам реального мира, хотя и эти показатели могут изменяться в зависимости от сферы снов, в которой участвует персонаж. (Смотрите раздел “Создание Воплощений Снов” на странице 10).

Сражения происходят в соответствии с обычными правилами реального мира (реальность 3 уровня), если, конечно же, один или несколько участников поединка не обладают силами снов (смотрите страницу 30). В большинстве обычных сфер снов, сновидец взаимодействует с людьми, предметами и обстановкой, взятыми из его собственного подсознания, и наделенными вещественность реальностью снов. В сферах, управляемых Судом Кошмаров, спящие могут общаться с другими спящими, исчадьями снов и другими существами, созданными Судом. В обоих случаях, результаты сна имеют свою собственную реальность, и их воздействие может быть для спящего ужасающим.

Так как вера – это сила, и потому, что большая часть реальностей 2 уровня формируется благодаря вере, атаки в сферах снов дают тот же эффект, что и в реальном мире (учитывая обычные правила AD&D). Спящий, воплощение снов которого получило удар длинным мечом, ожидает получить 1d8 единиц урона, и он получает их. (Истинно и обратное: воплощение снов сновидца знает, что его длинный меч нанесет врагу 1d8 единиц урона, и тот наносит их).

Последствия Сражения в Сфере Снов

Если не была вовлечена какая-либо особая сила, или сцена снов сама не изменила существующие для спящего правила, то все его оружие, психонические силы и заклинания работают так же, как и в мире яви. Сражения в сферах снов в определенной степени воздействуют на бодрствующих персонажей, и их воздействие зависит от последствий поединка. Эти последствия включают в себя умственное расстройство, кому, смерть, безумие, внутреннюю силу, ментальную стойкость и опыт.

Умственное Расстройство

Если воплощение снов получает физический урон, для спящего это может выразиться в умственном расстройстве. Если количество хит-поинтов воплощения снов опускается ниже половины, то перед пробуждением спящий должен сделать спас-бросок против смерти. Если бросок проваливается, то персонаж временно теряет 1d2 единиц Интеллекта. Пункты Интеллекта, потерянные в результате этого броска восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день, если персонаж выбрасывает успешный бросок потрясения. (День считается 24 часами, и может включать в себя следующий период сна персонажа). Делая этот бросок, следует помнить, что результат 96% и выше всегда означает провал. Неудачный бросок потрясения означает, что утраченный пункт Интеллекта остается потерянным – Интеллект героя навсегда уменьшается на 1 пункт.

Эта временная потеря Интеллекта воздействует на воплощение снов героя. Если его воплощение возвращается в сферу снов до восстановления утраченных единиц этого атрибута, то его Ловкость также уменьшается, чтобы отразить новые условия.

Персонажи, Интеллект которых в результате многочисленных умственных расстройств опускается до 0, немедленно впадают в *кому*.

Кома

Если сцены снов вызывают у персонажа умственное расстройство, и его Интеллект опускается до 0, то персонаж немедленно впадает в кому. Кома – это глубокий уровень длительного бессознательного состояния. Находясь в коме, воплощение снов персонажа оказывается заточенным в сфере снов, вызвавшей расстройство, и постоянно принимает участие в кошмарных событиях. Только если кто-то осмелится проникнуть в сферу снов и освободить воплощение снов до того, как впавший в кому герой умрет, несчастного удастся спасти. За каждый день комы необходимо делать бросок, который

определяет сопротивляется ли еще тело персонажа приближающейся смерти. Чтобы сделать его, следуйте следующим правилам.

За каждый день пребывания героя в коме прибавляйте дополнительную цифру «1» к 0 Интеллекта. Это значит, что в первый день число будет равняться 0 (1), во второй – 0 (2), и так далее. Каждый день делайте бросок 1d20. Если результат будет меньше, чем число в скобках, то персонаж умирает. К примеру, на шестой день комы число будет равняться 0 (6). Если игрок выбрасывает на 1d20 меньше 6, то его персонаж умирает. Если результат равен 6 или выше, то герою удается прожить еще один день, и его товарищи могут и дальше пытаться спасти его.

Смерть

Если воплощение снов получает в сфере снов достаточное количество урона, чтобы его хит-поинты опустились ниже 0, то последствия для его реального прототипа могут быть ужасающими. Во-первых, персонаж сразу же покидает сферу снов и должен сделать бросок Мудрости, чтобы побороть свою убежденность в реальности собственной смерти. Если бросок успешен, то бодрствующий персонаж не получает урона. В противном случае, герой получает 4d10 единиц повреждения, вызванных ментальной травмой в виде приснившейся смерти. Кроме того, независимо от успешности броска Мудрости, персонаж должен сделать бросок умственного расстройства (описанный на странице 18). И, наконец, этот персонаж должен сделать бросок безумия, чтобы определить воздействие произошедшего на его разум.

Безумие

Так как сферы снов очень сильно связаны с разумами спящих, которые посещают их, слабые стены здравомыслия могут быть нарушены или полностью уничтожены событиями, происходящими в этой реальности. Кошмары могут вызывать безумие, которое обрушивается не только на воплощение снов, но и на бодрствующего персонажа.

Броски Безумия

Сны – это окна в самый центр человеческого разума, которые открывают самые темные секреты и самые скрытые желания. Так разве есть что-то удивительное в том, что безумие иногда возникает в этом центре, особенно тогда, когда реальность снов вторгается в мир яви? Когда сцена снов становится столь травматической или ужасающей, что оболочка здравомыслия вокруг ментального центра начинает разрушаться, требуется *бросок безумия*.

Когда спящий должен делать бросок безумия? Когда воплощение снов получает урон, в результате которого количество его хит-поинтов опускается до 0 или ниже, или когда спящий становится свидетелем чрезвычайно пугающей сцены, или когда подсознанию спящего открывается скрытая и ужасающая истина, - именно тогда требуется бросок безумия.

Безумие, от которого страдают обитатели реального мира, описано в книге Царства Ужаса. Безумие, вызванное событиями в сферах снов, руководствуется правилами, приведенными здесь.

Чтобы сделать бросок безумия, сновидец делает спас-бросок против парализации. Положительные модификаторы за Мудрость, используемые в случае борьбы с ментальным воздействием, могут быть использованы и в этом случае. Успех означает, что спящий потревожен происходящим, но его разум может справиться с шоком. Провал означает, что психика спящего сокрушена произошедшим. Таблица на странице 20 указывает на формы безумия, уже знакомые вам по кампаниям Равенлофта, и добавляет два новых заболевания: *фобии и беспокойство.* Обе болезни были созданы специально для приключений в сферах снов. Заметьте, что эти формы умственных заболеваний не отвечают точным медицинским определениям. Они разработаны для того, чтобы обеспечить игроков новыми сложными задачами во время игровых сессий.

Результаты Проваленного Броска безумия

Бросок Id8	**Умственное Расстройство**
1	Шизофрения
2	Серьезная Депрессия
3	Заблуждения

4	Паранойя
5	Галлюцинации
6	Амнезия
7	Фобия
8	Беспокойство

Описания Умственных Расстройств

Ниже приведены игровые описания результатов проваленных бросков безумия. Эти формы безумия и умственных расстройств могут обрушиться на каждого персонажа, который слишком глубоко погружается в реальность второго уровня. Хотя эти умственные расстройства вызваны событиями в реальности снов, они проявляются и в реальном мире, и обычно не следуют за спящим в его сны.

Запомните, что эти правила нельзя назвать полными. Вам понадобятся дополнительные правила безумия, приведенные в Царствах Ужаса, одной из книг сеттинга Равенлофт.

Шизофрения: В реальном мире, это заболевание разбивает разум на несколько отдельных личностей, каждая из которых может взаимодействовать лишь с одним типом ситуаций. Персонажи, которые обретают это заболевание в результате событий в сферах снов, испытывают то же самое. Тем не менее, одна из возникших личностей представляет собой воплощение снов из наиболее запомнившегося кошмара – чаще всего того, в результате которого развилась эта болезнь. Если воплощение снов персонажа похоже на его реальный прототип, то герой остается таким же, за исключением того, что он продолжает верить, что до сих пор находится в сфере снов, находясь в реальном мире. Тем не менее, если персонаж становится кем-то или чем-то еще в сцене снов, то эта личность также возникает в разуме несчастного, как часть общей шизофрении.

Сильная Депрессия: Когда персонаж страдает от этого заболевания, он или она теряет способность действовать и желает только одного – одиночества. Сильная депрессия чаще всего связана с инициирующим событием, а не со сценой снов. Если несчастный является источником снов, то это условие должно быть напрямую связано с событием, вызвавшим создание сферы снов. Другие страдальцы должны испытывать печаль или стыд в отношении своих поступков, совершенных в недавнем прошлом. Возможно, они предали друга. Или они могут ощущать свою слабость перед снами, которые мучают их, и потому смиряются со своей судьбой.

Подверженные депрессии персонажи имеют 50% возможность ничего не предпринимать в данной ситуации, независимо от угрожающей им опасности. Если они получают рану и результат броска больше 50%, то несчастные опрометчиво бросаются в бой и отказываются отступать или сдаваться. Они не становятся героями. Они просто отказываются беспокоиться о своем будущем.

Заблуждения: Спящие, которые страдают от заблуждений после сцены снов, могут иметь большие проблемы, считая реальный мир – сферой снов. На следующий день, персонаж действует так, если бы верил, что он все еще находится в сцене снов, разворачивающейся прошлой ночью. Если кошмар происходит в подводном мире, где спящий был рыбой, то на следующий день он будет убежден, что он – рыба, а воздух – вода. Это заболевание не сокрушает инстинкт выживания, но выполнение того, что возможно для воплощения снов, может быть смертельным для бодрствующего человека.

Заблуждение может изменяться после каждого посещения сферы снов, пока не будет применено лекарство.

Паранойя: Паранойя – это необоснованный страх перед другими существами, и страдающий от неё человек везде видит заговоры и козни. Персонажи, испытывающие паранойю в результате своих снов, часто путают события, происходящие в сфере снов, с событиями реального мира. Паладин, которому приснилось предательство его друзей, может позже забыть, что он уже проснулся, и что его друзья верны ему. Когда безумие овладеет им, он может выхватить меч из ножен и наказать их за поступки, которых они не совершали.

Больные паранойей чем-то напоминают страдающих от заблуждений. Если они верят, что принимают участие в сцене снов, то могут попытаться совершить то, что возможно в сфере снов, но может ранить или убить их в бодрствующем мире. К примеру, страдающий паранойей герой может прыгнуть в озеро, чтобы убежать от “товарищей-предателей”, считая, что он сможет дышать водой, как в недавнем кошмаре. Мастеру следует решить, переносит ли это умственное заболевание события, происходящие в сфере снов, в реальный мир, или же используется следующая система.

Как только товарищ произносит что-то, что Мастер может посчитать подозрительным для паранойика, несчастный должен сделать спас-бросок против парализации. Если бросок провален, то герой убеждается в том, что он вновь оказался в сцене снов, вызвавшей паранойю. Не считая уверенности в странных законах, работающих в сфере снов, хотя на самом деле он давно уже проснулся, персонаж также считает, что все живые существа, окружающие его, - это всего лишь иллюзии, созданные его подсознанием, и не протестующие против использования в их отношении насилия.

Галлюцинации: Жертвы, страдающие от галлюцинаций, видят существ и вещи из недавних сцен снов в реальном мире. Если во сне действовал злой треант, который свел героя с ума, персонаж может увериться в том, что каждое увиденное им дерево – это то самое существо, или, как минимум, один из его прислужников. Спящий может также видеть все в контексте сцены снов. Сновидец, который провел прошлую ночь в сцене снов, разворачивающейся в некрополе, может считать всех окружающих его людей ожившими мертвецами.

Галлюцинации могут приходить и уходить. После каждого стрессового события, такого как ссора с другом, спор с торговцем, и особенно сражение, страдающий сновидец должен сделать спас-бросок против парализации. Если бросок провален, то персонаж проводит следующие 2d10 оборотов, считая, что люди, места и вещи вокруг него, пришли из сферы снов, которую он посетил последней. Мастеру следует держать эти броски в тайне, чтобы игрок никогда не знал, когда его персонаж видит реальные события, а когда галлюцинации.

Амнезия: Вызванная кошмарами амнезия редко развивается так, как обычный вариант этого заболевания. Вместо того чтобы забыть всю информацию, касающуюся своей прошлой жизни, несчастный забывает инициирующее событие, вызвавшее его последний кошмар, так же, как и все детали, относящиеся к сопровождающим его сценам снов. Эта разновидность безумия была бы благословением, если бы не несколько факторов.

Во-первых, все больные, страдающие от амнезии, получают отрицательный модификатор -2 к броскам Интеллекта. Магам и жрецам требуется удвоенное количество времени, чтобы запомнить или вымолить заклинания, а псионики восстанавливают PSP с уменьшившейся вдвое скоростью. Это объясняется тем, что персонаж проводит большую часть времени в бесплодных попытках вспомнить то, что забыл. Он знает о том, что нечто докучает ему, но он не может сказать, что именно. Испытывая подобное беспокойство, герой не может сконцентрироваться на обыденных вещах.

Вторым последствием вызванной кошмарами амнезии является то, что время от времени жертва видит ужасающие видения того, что мучает её разум. Эти видения являются вспышками ужаса или ужасного узнавания, и всегда вызываются подобными им событиями в реальном мире. Когда возникает видение, персонаж парализован до тех пор, пока не сделает успешный спас-бросок против парализации (который можно делать раз в раунд). Оставаясь парализованным, герой отчаянно пытается вспомнить прошлое и не может предпринимать каких-либо других действий.

И, наконец, амнезия время от времени вызывает “провалы”. Мастер тайно делает бросок два раза в день, чтобы определить проявляется ли амнезия. Бросок провала должен делаться только в начале стрессовой ситуации. Чтобы выполнить бросок, Мастер бросает 1d6. Если результат равняется 1, то происходит провал. Он продолжается до конца следующего столкновения или стрессовой ситуации. В конце этого временного периода, герой должен сделать спас-бросок против парализации, чтобы определить, удалось ли ему запомнить события, произошедшие во время провала. Если бросок неудачен, то этот период полностью выпадает из памяти персонажа (хотя видения, касающиеся этих событий, могут проявиться позже).

Отыгрыш Страдающих Амнезией: Отыгрыш вызванной кошмарами амнезии может быть сложен по ряду причин. Во-первых, если безумие хорошо вписывается в приключение, другие члены партии смогут запомнить детали, которые остаются загадкой для больного. Хотя это, конечно же, несколько лишает ситуацию её ужаса, механика безумия может быть задействована в том случае, если герой самостоятельно попытается вспомнить пережитое.

Во-вторых, персонаж может забыть травматические обстоятельства, так как правила указывают на то, что он должен это сделать, но игрок не может выбросить их из головы. Отыгрыш страдающих амнезией является вызовом даже для самых опытных ролевиков, и может также быть устрашающим, если герой должен вернуться назад и вновь открыть все то, что уже открывал ранее. Одним из способов разобраться с этой проблемой является введение *новых* факторов, о которых не подозревает ни персонаж, *ни* игрок. Подобная ситуация очень сильно зависит от грамотного замысла и сюжета, но может сделать сессию очень глубокой и загадочной.

Фобия: Фобии – это новая форма умственного расстройства, которая может преследовать героев после путешествия в сферы снов. Фобия возникает, когда спящий испытывает страх перед кошмаром, и этот страх следует за ним в реальный мир. Тем не менее, в бодрствующем мире, страх связан не с кошмаром, а с инициирующем событием. Страх настолько силен, что персонаж не может вести себя нормально в присутствии инициатора кошмара.

Если наряду с инициирующем событием персонаж сталкивается с ужасным чудовищем или чем-то, что так или иначе может взывать страх, то персонаж испытывает ассоциативную фобию. Это значит, что определенное стечение обстоятельств или предмет ассоциируются с событием, вызвавшим кошмар. К примеру, если вервольф убивает товарища персонажа в лесу, и это вызывает серию кошмаров, в которых воплощение снов персонажа проваливает бросок безумия, то реальный персонаж будет смертельно бояться глухих мест (как и вервольфов).

Страдающие фобией содрогаются при виде всего, что связано с их страхом. Первоначальное инициирующее событие вызывает *сильный страх*, тогда как связанные с ним – *слабый страх.* Персонаж, который был искалечен акулами, будет испытывать сильный страх при виде акул, и слабый страх при виде морей или океанов, из-за вызванного кошмарами безумия.

Как только пугающий предмет или существо оказывается в поле зрения больного, он становится очень взволнованный и беспокойным. Он пытается избежать встречи с этим предметом любой ценой. Персонаж должен оставаться на расстоянии как минимум 50 футов от неживого объекта, и бежать от живых, передвигающихся существ, или связанных с ними созданий. Персонаж не может атаковать то, при виде чего он испытывает сильный страх, так как он страшится привлечь его внимание. Существа, внушающие слабый страх, могут быть атакованы с расстояния, с отрицательным модификатором –2 ко всем броскам атаки больного.

Время от времени, персонаж должен встречать свой страх лицом к лицу. Герой может попытаться сделать это один раз за каждое столкновение. Чтобы превозмочь фобию, персонаж должен находиться в присутствии инициирующего события (существа), и сделать бросок страха. Используйте для этого броска отрицательный модификатор –4, в случае с сильным страхом, или –2, в случае со слабым страхом. Если бросок провален, то герою не удается победить страх с помощью своей воли, и он должен сражаться с помощью метательного оружия или бежать. Если бросок успешен, то персонаж может игнорировать правило дальнего боя, и вступить в ближний бой, хотя отрицательный модификатор –2 ко всем броскам атаки продолжает действовать.

Беспокойство: Некоторые жертвы вызванного кошмарами безумия страдают от сильного недостатка сна, что, в свою очередь, вызывает *беспокойство*. Беспокойство – это состояние интенсивного страха и ужаса в отсутствие точно выраженной причины или опасности. Помутившийся, ожесточенный разум героя не может исцелиться, так как несчастный также боится засыпать. Все дни, существо надеется на то, что ему удастся спокойно заснуть и забыть о его необъяснимых страхах. Тем не менее, он проводит все ночи, отчаянно пытаясь не погрузиться в сон, боясь закрыть глаза и отдаться тьме. Это ужасный парадокс. Жертва, которая провела несколько дней без сна, ужасно страдает, зная, что сон должен излечить её.

Существует только 25% вероятность того, что персонаж ночью сможет заснуть. Эта вероятность увеличивается на +5% за каждую ночь, после заболевания, пока герой не упадет от истощения. Он может погружаться в прерывистую дрему в те ночи, когда бросок был неудачным, но это нельзя назвать настоящим сном. В те ночи, когда ему удается заснуть, существует 60% вероятность того, что он окажется в сфере снов, чтобы вновь пережить вызвавший безумие кошмар.

Немыслимое напряжение, выражающееся в попытках остаться бодрствующим, отражается на теле несчастного. Возникают черные круги, под налитыми кровью глазами, теряется вес, а мускулы лишаются упругости. В игре, это выражается в медленной, но неумолимой потере единиц Телосложения. За каждую ночь, в течение которой обеспокоенный персонаж не смог заснуть (определяется броском 25%, или выше, как описано в предыдущих абзацах), его Телосложение уменьшается на 1 пункт. Это потеря временна; атрибут восстанавливается со скоростью 1 пункт за каждую ночь спокойного сна, после того, как персонажа удается спасти от этой формы безумия.

Если Телосложение персонажа опускается до 0, а излечить его все еще не удалось, то герой впадает в глубокий сон, из которого он может выйти только по своей воле. Когда персонаж засыпает, он должен сделать успешный спас-бросок против смертельной магии или умереть, так как его тело пытается восполнить недостаток отдыха. Если спас-бросок успешен, то бросьте 1d10. Результатом его будет количество дней, которые ему суждено будет провести во сне. После истечения этого срока, персонаж пробуждается с показателем Телосложения, равным количеству дней проведенных в забытии (но не превышающим его начального значения). Процесс начинается вновь, пока герою не удастся окончательно излечиться от безумия.

Кроме того, все физические раны исцеляются менее быстро, пока персонаж страдает от беспокойства. До тех пор, пока персонаж не выздоровеет, его природная норма исцеления уменьшается вдвое. Кроме того, единицы психической силы также восстанавливается с уменьшившейся вдвое скоростью, а заклинания запоминаются вдвое большее количество времени.

Избавление от Безумия

Безумие, вызванное снами и кошмарами, так же реально и ужасающе, как и безумие, вызванное событиями реального мира. Персонаж страдает от вызванного кошмарами безумия до тех пор, пока не будет излечен одним из способов, описанных в книге Царства Ужаса, или не избавится от своей проблемы в сфере снов (смотрите раздел “Ментальная Стойкость” на странице 26, чтобы получить большее количество информации), или не воспользуется одним из новых средств доктора Иллхаусена (смотрите страницу 58).

Броски Страха и Ужаса

Броски страха и ужаса используются в сферах снов, которые имеют уклон в кошмары. Эти броски делаются так, как описано в Царствах Ужаса. Конечно же, кошмары имеют тенденцию питаться страхом и ужасом, вызываемым ими, и, иногда, провал одного из этих бросков может привести несчастного на еще более высокий уровень ужаса.

К примеру, напуганное воплощение снов сразу же захочет убежать. Тем не менее, кошмар может продолжаться, усложняя задачу несчастного. Ноги воплощения снов могут превратиться в корни и врости в землю; или расстояние до безопасного места может внезапно увеличиться; или после каждого оборота бега, воплощение снов вновь оказывается перед тем, что так напугало его.

Броски ужаса в сферах снов требуют дополнительной механики. Если воплощение снов проваливает бросок ужаса, то немедленно дайте персонажу сделать еще один бросок ужаса, чтобы определить, не проснулся ли герой от ужаса. Если второй бросок успешен, то сцена снов продолжается; используйте отрицательные модификаторы, вызванные проваленным броском ужаса, до конца сцены снов. Если второй бросок ужаса также проваливается, то сновидец сразу же просыпается в холодном поту; используйте отрицательные модификаторы, вызванные проваленным броском, в реальном мире.

Внутренняя Сила

Внутренняя Сила – это комбинация отваги, силы воли и целеустремленности, которая дает

персонажу возможность идти прямо вперед, не сворачивая со своего пути. В игровых терминах, герой накапливает *пункты внутренней силы*. Существует два способа накопить их: с помощью *ярких снов* (реальность 1 уровня, смотрите страницу 14) и с помощью *удивительно воодушевляющих снов* (реальность 2 уровня, смотрите страницу 16). И яркие и удивительно воодушевляющие сны могут наполнить персонажа внутренней силой. Когда воплощение снов участвует в одном из этих снов, бодрствующий персонаж должен сделать успешный бросок перегрузки, чтобы обрести внутреннюю силу благодаря увиденной сцене. Делая этот бросок, следует помнить, что результат 96% и выше всегда означает провал, независимо от показателя перегрузки героя.

Успешный бросок перегрузки после яркого сна дает персонажу 1 пункт внутренней силы. Удачный бросок после удивительно воодушевляющего сна дает ему 2 пункта.

Количество пунктов внутренней силы, которыми персонаж может обладать, зависит от показателя Мудрости персонажа: Мудрость 7 или меньше – 2 пункта; Мудрость 8-14 – 3 пункта; Мудрость 15-17 – 4 пункта; Мудрость 18 и выше – 5 пунктов.

Один пункт внутренней силы может быть использован бодрствующим персонажем, чтобы автоматически преуспеть в броске Мудрости страха, ужаса или безумия. Два пункта внутренней силы могут защитить героя от воздействия любого заклинания из школы или сферы очарования.

Кроме того, персонажи различных классов могут использовать пункты внутренней силы в сферах снов, для достижения определенных целей. Они описаны ниже.

Классы Воинов: Так как физическая сила является очень важной частью того, чем является воин, бойцы могут использовать пункты их внутренней силы, чтобы временно увеличить их Силу снов, чтобы сравняться (но не превзойти) с показателями их реальной Силы. Один пункт внутренней силы увеличивает показатель Силы снов воина на один оборот.

Классы Магов: Маги могут использовать пункты своей внутренней силы, чтобы заставлять заклинания работать в сферах снов, подобно тому, как они работают в реальном мире, на один оборот. Во время этого оборота, маг, который потратил пункт внутренней силы, получает иммунитет ко всем эффектам снов, которые могут заставить его заклинания работать ненормально.

Классы Жрецов: Подобно магам, жрецы могут потратить пункты их внутренней силы на то, чтобы не дать природе сцены снов воздействовать на их заклинания. Так как вера является важнейшей частью природы жреца, и вера придает реальности снов вещественность, один пункт внутренней силы дает жрецу возможность беспрепятственно использовать свои заклинания в течение двух оборотов.

Классы Плутов: Так как физическая ловкость является важнейшей частью того, чем является плут, воры могут использовать пункты внутренней силы, чтобы уровнять (но не превзойти) показатели Ловкости снов с их реальными прототипами. Один пункт внутренней силы увеличивает Ловкость плута на один оборот.

Классы Псиоников: Если псионик тратит один пункт внутренней силы в момент создания оружия снов, то его существование будет продолжаться в течение одного оборота, вместо одного раунда (смотрите страницу 13).

Ментальная Стойкость

Суд Кошмаров выискивает на плане снов кошмары, из которых они могут добыть силу. Когда им удается найти один из них, Суд захватывает сновидца и переносит его в Земли Кошмаров. С этого момента, воплощение снов спящего заточено в одной из постоянных сфер снов Суда до тех пор, пока ему не удастся найти способ вырваться оттуда или Суд сам не освободит его. Чтобы вырваться на свободу, спящий должен накопить достаточное количество ментальной стойкости, чтобы разорвать цепи, сковывающие его воплощение снов.

Ментальная стойкость – это степень стойкости и упорства персонажа, которая увеличивается с каждым успешным действием против леденящих объятий кошмара. Любой опыт, полученный в сфере снов, который не несет в себе негативный результат, помогает спящему обрести ментальную

стойкость.

Внутренняя сила является аспектом этой непоколебимости, но ментальная стойкость – более обширная и всесторонняя. Рассматривайте ментальную стойкость, как великую защиту, которая постепенно закаляет разум, борясь против ужаса и сомнений. Внутренняя сила может помочь выполнить определенную задачу в сфере снов, или даже в реальном мире; ментальная стойкость может разрушить иллюзии и ужасы неприятных снов – орудий Суда Кошмаров.

В игровых терминах, ментальная стойкость измеряется в единицах, которые прибавляются всякий раз, когда спящий делает успешный бросок, вызванный негативным событием в сфере снов. Броски, которые обеспечивают единицы ментальной стойкости, включают в себя броски умственного расстройства (смотрите страницу 18), смерти (страница 19), безумия (страница 19), страха и ужаса (страница 24). Каждый полученный пункт увеличивает показатель ментальной стойкости персонажа.

Предназначение Ментальной Стойкости: Когда персонаж переносит некое травматическое событие, которое вызывает ужасные кошмары, он или она может привлечь внимание Суда Кошмаров. В этом случае, воплощение снов персонажа становится источником снов в одной из постоянных сфер снов Суда, обеспечивая образы и энергию для сцен снов. С ростом ужаса источника, возрастает и количество энергии, необходимой для существования Суду Кошмаров.

Каждая сфера снов, управляемая Судом Кошмаров, имеет надсмотрщика. Им может быть младшее или старшее исчадье снов, или даже сам член Суда Кошмаров, который удерживает источник в состоянии постоянно возрастающего страха. В начале заключения, надсмотрщик практически неуязвим ко всем атакам. Он, казалось, был повержен в одной из сцен снов, но в следующей он появляется вновь, без малейших следов ранений. Для спящих эта ситуация кажется безнадежной.

Что дает надсмотрщику такую мощь? Источник снов, из-за ментальной травмы, вызванной инициирующим событием, которое впервые привлекло внимание Суда Кошмаров. Чтобы выбраться из этой тюрьмы, спящий должен превозмочь умственное расстройство, впервые вызвавшее его кошмар. Для этого необходимо большое количество ментальной стойкости.

Обретение Ментальной Стойкости: Источник снов начинает игру в отсутствие ментальной стойкости, но получает её пункты, преодолевая препятствия, встающие перед ним в сценах снов.

Каждый успешный бросок умственного расстройства дает спящему 1d6 пунктов ментальной стойкости.

Каждый успешный бросок смерти дает сновидцу 1d8 единиц ментальной стойкости.

Каждый успешный бросок страха, ужаса или безумия, сделанный в соответствии со сценой снов, дает 1d4 пункта ментальной стойкости.

Другие спящие могут помогать источнику накапливать ментальную стойкость. Сновидец, который не является источником снов, но принимает участие в сценах, связанных со сферой снов источника, может передавать тому половину единиц ментальной стойкости, которыми он обладает. Эти единицы отнимаются от показателя ментальной стойкости спящего.

Когда Суд Кошмаров использует силы снов в сфере снов, источник добавляет стоимость этих сил к своей ментальной стойкости (смотрите страницу 30). Тем не менее, если источник решает использовать свои собственные силы, то стоимость этих сил отнимается от показателя его ментальной стойкости.

Использование Ментальной Стойкости для Разрыва Цепей Суда: Ментальная стойкость увеличивается с каждым преодоленным сновидцем препятствием. Каждый успех помогает источнику, убедить самого себя в своих силах и возможностях, чтобы облегчить преодоление травмы, вызвавшей умственное расстройство.

Сколько же ментальной стойкости необходимо, чтобы вырваться из определенной сферы снов? Это зависит от большого количества обстоятельств. Общее количество необходимой ментальной стойкости называется *числом внутреннего умиротворения*. Только тогда, когда ментальная стойкость источника достигает границы, за которой тот обретает внутренний мир, ему удается отбросить свой

страх и победить Суд Кошмаров.

Три вещи определяют число внутреннего умиротворения источника снов: эмоциональное воздействие инициирующего события, показатель Интеллекта источника и уровень силы члена Суда, управляющего сферой снов.

Базовое количество ментальной стойкости, необходимое источнику для обретения внутреннего умиротворения, определяется травмой, лежащей в основе инициирующего события. Сравните инициирующее событие с одной из ситуаций, приведенных ниже, и определите основное число.

“Уровень” относится к уровню опыта источника снов. Это значит, что если источник снов – рейнджер 4-ого уровня, то “Уровень -1» даст основное число 3 (4-1=3).

Основное Число Инициирующее Событие
Уровень -2: Наблюдение за ужасной смертью неизвестного человека; провал важной задачи, результатом чего становятся личные страдания.

Уровень -1: Известие о гибели знакомого человека; провал задания, в результате чего страдают другие.

Уровень: Провал задачи из-за эгоизма или личной ошибки; неудачный бросок ужаса.

Уровень +1: Известие о гибели близкого товарища.

Уровень +2: Информация о смерти любимого человека; неудача в выполнении задачи огромной важности.

После этого, значение Интеллекта источников снов прибавляется к основному числу. Кроме всего прочего, Интеллект воздействует на способность источника запоминать различные детали. Чем лучше ваша память, тем сложнее что-то скрыть от вас.

И, наконец, на основное число воздействует модификатор, основанный на способностях члена Суда Кошмаров, управляющего сферой снов. Этот модификатор равняется половине Хит Дайса члена Суда, округляемой вниз.

Это значит, что, учитывая все факторы, можно получить следующую ситуацию: если наш рейнджер 4-ого уровня не смогла задержать некое существо, и из-за этого пострадали другие, то основное число, необходимое для обретения внутреннего мира равняется 3 (4 — 1 = 3). Её Интеллект равен 16, в результате чего число внутреннего умиротворения возрастает до 19 (16 + 3 = 19). И, наконец, сферу снов, в которой заключена рейнджер, контролирует Призрачный Танцор, из-за чего добавляется модификатор 6 (12/2 = 6). В результате, число внутреннего умиротворения рейнджера будет равняться 25 (3 + 16 + 6 = 25). Когда источник снов обретает достаточное количество единиц ментальной стойкости, чтобы достичь числа внутреннего мира, то он может начинать срывать с себя оковы, удерживающие его в сфере снов, побеждая надсмотрщика сферы.

До тех пор, пока не будет достигнут этот уровень ментальной стойкости, надсмотрщик не может быть полностью побежден. Обычно в этой роли выступает эннуй, но иногда, это может быть теневой морф или другой прислужник Суда. В редких случаях, в роли надсмотрщика выступает член Суда Кошмаров.

Хотя надсмотрщик может быть побежден в одной сцене снов, он, ничуть не ослабевший, возвращается в следующей до тех пор, пока источнику не удается накопить достаточно ментальной стойкости, чтобы окончательно превозмочь его. Только в этом случае, урон, наносимый надсмотрщику, становится реальным. Чтобы навсегда покинуть сферу снов, источнику снов необходимо уничтожить надсмотрщика, или вынудить его бежать из сферы (как это обычно делают члены Суда).

Если надсмотрщиком является член Суда и источнику удается уничтожить его, тот он возрождается благодаря силам, связанным с его загадочной паутиной. Хотя источнику снов удается бежать, и он не может быть возвращен в сферу снов с помощью данного кошмара, член Суда с наслаждением будет

мучить кого-то другого, когда его раны исцелятся.

Пример: Рейнджер каждую ночь преодолевает препятствия, которые возникают в её кошмарах, медленно накапливая резервы ментальной стойкости. Каждый раз, когда она побеждает надсмотрщика, тот возвращается, чтобы мучить её в каждом новом кошмаре (хотя каждый раз он может принимать новый облик). Когда её ментальная стойкость превышает 25 и она обретает внутренний мир, она может уничтожить или изгнать надсмотрщика из сферы снов, и разорвать цепи, удерживающие её воплощение снов в Землях Кошмара. После этого, она просыпается с чувством облегчения и может избавиться от травмы инициирующего события. Её воплощение снов не возвращается в сферы Суда, когда она вновь засыпает.

Опыт в Сферах Снов

Персонажи получают опыт за событиях в сферах снов, в которых принимают участие их воплощения. Опыт, добытый в сфере снов, считается половиной опыта, получаемого за то же самое деяние в реальном мире. К примеру, победа над верфольфом в сфере снов принесет герою всего лишь 210 единиц опыта, вместо обычных 420 XP.

Реальность 3 Уровня: Мир Яви

Реальность этого уровня большинство людей называет “реальным миром”. Это мир яви, реальность каждого мира Основного Материального Плана. Все игровые миры находятся на третьем уровне реальности. Все основные правила AD&D рассчитаны на мир 3 уровня, и все особые правила, являющиеся специфическими для этого мира, считаются нормой.

Реальность 4 Уровня: Гиперреальность

События, разворачивающиеся в реальности четвертого уровня, более реальны, чем в реальном мире. Этот уровень реальности встречается не так уж часто, хотя некоторые говорят, что его можно обнаружить в определенных районах определенных планов. Эта реальность называется гиперреальностью, так как события, происходящие на ней, более действенны, более существенны и более солидны, чем на любом из миров прайма.

В гиперреальности, все более жизненно. Цвета – ярче, запахи – сильнее, а эмоции более волнующи. Чтобы отразить это, правила для гиперреальности увеличивают интенсивность всего, что происходит на ней.

Сражение в Гиперреальности

Персонаж в гиперреальности использует все способности и навыки, доступные ему в реальном мире (реальность 3 уровня). Но правила реального мира не относятся к броскам атаки и магии. Результаты ударов и заклинаний становятся более действенными.

В гиперреальности все броски урона удваиваются. Если персонаж обычно наносит 1d8+1 единиц урона при ударе длинным мечом, то в гиперреальности он будет наносить 2d8+2 пунктов вреда. Это относится ко всем персонажам, героям и NPC.

В отношении заклинаний и психонических сил, следующие результаты успешного использования заклинания или силы удваиваются. *Заклинания:* дальность, длительность, область воздействия и само воздействие. *Психонические Силы:* дальность, область воздействия и само воздействие. Помните, что удваиваются только те результаты, которые можно удвоить; к примеру, удвоение постоянного действия или неограниченного расстояния будет бессмысленным, так как удвоенная неограниченность остается неограниченностью.

Пример: Маг 5 уровня создает в гиперреальности огненный шар. Дальность заклинания удваивается, и вместо 60 футов равняется 120, область воздействия достигает радиуса 40 футов, вместо 20, и урон, наносимый заклинанием, возрастает от 5d6 до 10d6. Если тот же маг накладывается заклинание забывчивость, то дальность увеличивается с 30 ярдов до 60, длительность (постоянная) остается такой же, область воздействия возрастает с 1d4 существ в двадцатифутовом кубе, до 2d4 существ в сорокафутовом кубе, и базовое количество времени, которое продолжается забытие, возрастает с 1

минуты до 2 (2 раундов).

Подобно всему остальному в гиперреальности, движение происходит более быстро. Норма движения персонажей удваивается во время путешествия по реальности этого уровня.

Опыт в Гиперреальности

Персонажи, которые принимают участие в приключениях, разворачивающихся в реальности 4 уровня, получают опыт так же, как и в обычном мире (3 уровень). Тем не менее, из-за мощи гиперреальности, количество получаемого опыта увеличивается. Единицы опыта умножаются вдвое по меркам реального мира. К примеру, победа над вервольфом в гиперреальности принесет герою 840 единиц опыта, вместо обычных 420 XP.

Реальность 5 Уровня: Домены Силы

Пятый уровень реальности считается большинством мудрецов еще одной легендой, и большая часть других людей даже не подозревает о том, что вне реальности их уровня существуют и другие пространства. Существует ли реальность 5 уровня? Действительно ли это, как говорят некоторые мудрецы, место обитания сил – существ, которых называют богами? Вероятность существование подобного места определяется другими, и зависит от индивидуальных идей Мастера. Следует помнить одно: если Мастер решает, что пятый уровень реальности существует, то он должен находиться вне понимания большинства смертных созданий.

Силы Снов

Определенные существа научились использовать реальность снов для своих собственных нужд, подобно членам Суда Кошмаров. Эти способности называются силами снов. Кроме того, природа определенной сцены снов может сделать одну или две силы снов доступными для спящего, который, в противном случае, не смог бы воспользоваться ими.

Наиболее распространенные силы снов описаны ниже. Этот список нельзя назвать полным, так как во снах может произойти все, что угодно. Энергия снов может быть использована для того, чтобы достичь практически любой цели, при условии, что существо знает, как использовать, и как подчинить её своей воле. По этой причине, другие силы снов буду появляться с получением большего количества опыта в сферах снов.

Все силы снов требуют расходования единиц ментальной стойкости. Когда игровые персонажи получают доступ к силам снов, они должны решить, когда им следует сохранять их ментальную стойкость, а когда тратить, для немедленного использования силы снов (смотрите страницу 26).

Когда члены Суда Кошмаров используют силы снов, ментальная стойкость, которую они тратят, сразу же добавляется к показателю ментальной стойкости источника. Это один из способов, с помощью которого воплощение снов может получить единицы ментальной стойкости (смотрите страницу 26).

Члены Суда и их прислужники обладают неограниченным количеством ментальной стойкости, хотя количество, которое они могут потратить в определенной сцене снов, равняется их Хит Дайсу. Это значит, что Призрачный Танцор, у которой 12 HD, может потратить на использование сил снов до 12 единиц ментальной стойкости на протяжении определенной сцены снов.

Силы Снов	Стоимость в единицах Ментальной Стойкости
Изменить Сферу Снов	2+
Изменить Восприятие	1 +
Изменить Заклинание	2+
Одурманивание	1
Контроль	2
Сон	2+
Штурм Сознания	1
Устрашение	1 +
Неспособность	1
Неуязвимость	1 +
Путаница	2
Кошмар	2+
Течение Времени	1 +
Преображение	2
Замедление	1
Вызов	1 +

Использование Сил Снов

Силы снов могут быть использованы на одном из двух первых уровней реальности. Тем не менее, из-за того, что немногое происходящее в реальности первого уровня может воздействовать на реальный мир, большая часть правил, приведенных ниже, относится к использованию сил снов в сферах снов (реальности второго уровня). В большинстве случае, сила снов может быть активирована только источником снов (спящим, который является центральной фигурой в сфере снов) или особым порождением снов, например членом Суда Кошмаров. Каждый из них может активировать силу снов за определенное количество единиц ментальной стойкости, приведенное на странице 30. (Знак «+» относится к дополнительным пунктам, которые отвечают за увеличение определенных аспектов силы снов, таких как количество спящих, на которых она воздействует, и описанное далее).

> Другие сновидцы, присутствующие в сфере снов, или порождение снов, подобные эннуям, сталкиваются с определенными проблемами, пытаясь воздействовать на сферу другого источника. По этой причине, стоимость ментальной стойкости, необходимой для активирования силы, возрастает вдвое.

Спящие и порождения снов могут активировать только те силы снов, к которым имеют доступ.

Когда сновидец (воплощение снов игрока) использует силу снов, её стоимость отнимается от показателя ментальной стойкости воплощения. Когда член Суда Кошмаров или другое порождение снов использует силу снов, чтобы воздействовать на сферу снов, источник, придающий энергию этой сфере, прибавляет затраченные ими пункты к своей ментальной стойкости.

Когда бы ни была активирована сила снов, она воздействует на всю сферу снов. Некоторые силы могут быть направлены против определенной части сферы снов или отдельного спящего, как указано в описании сил.

Чтобы активировать силу снов, необходимо просто подумать о ней и затратить единицы ментальной стойкости. Множественные силы могут быть активированы одновременно, и эффекты всех активных сил сплюсовываются.

Ограничения Сил Снов

Силы снов подвергаются определенным ограничениям. Эти ограничения приведены ниже.

Силы снов могут быть использованы только спящими, силами (существами, которых называют богами), членами Суда Кошмаров и другими существами, которые подобно им обладают связью с планом снов, и являются агентами Суда Кошмаров. Эти особые агенты должны быть или ночными ужасами или исчадьями снов.

Силы снов могут использоваться только для воздействия на спящих или на сферы снов. Они не имеют прямого воздействия на исчадья снов, странников или других существ, связанных с планом снов. Тем не менее, если сфера снов была замедлена, то все существа, находящиеся в этой сфере, испытают замедление, включая исчадий снов и странников.

Сновидцы могут использовать силы снов, если они каким-то образом получили доступ к ним. Как именно спящие могут получить доступ к силам, описано в следующем разделе.

Обретение Сил Снов

У спящих есть два основных способа, с помощью которых они могут обрести силы снов. Силы могут быть вручены в дар или изучены. Оба этих метода описаны ниже.

Наиболее распространенным способом для спящего, является получение доступа к силам снов, благодаря природе сферы снов, которую он посетил. Каждая сфера снов обладает основной силой, которая определяет природу снов, которые могут происходить в ней. В некоторых случаях, сфера снов может иметь больше одной основной силы, или вообще не иметь их. Все спящие, находящиеся в сфере снов, обладают доступом к силе снов, связанной с нею, хотя они могут даже не подозревать об этом, или даже сознательно использовать эту силу (или силы).

К примеру, если сфера снов обладает природной силой неуязвимости, которая связана с ней, то при необходимости эта сила будет действовать. Спящий, количество хит-поинтов которого опустилось ниже половины от их общего количества, делает спас-бросок против парализации, чтобы игнорировать получаемый урон, и делает это и в последующих сценах снов. (Мастер может захотеть провести этот бросок незаметно от игрока, чтобы сохранить природу сферы снов в тайне). Если сила действует успешно, то цена отнимается от показателя ментальной стойкости спящего.

Второй способ обретения сил снов более сложен, но и надежен. Он требует изучения правил манипулирования реальностью снов, которое требует времени и большого количества опыта на плане снов. Ни один персонаж не может начать постижение тайн сил снов до тех пор, пока не достигнет определенного уровня опыта. Этот уровень различен для каждого из классов. Таблица, приведенная ниже, указывает на минимальный уровень героя, после получения которого он может начинать обучение.

Класс Персонажа	Минимальный Уровень
Воин	9-ый
Маг	7-ой
Иллюзионист	6-ой
Жрец	5-ый
Плут	9-ый
Бард	7-ой
Псионик	4-ый

Только персонаж, изучавший природу плана снов, или, хотя бы, подозревающий о том, что сны обладают своей собственной реальностью, может начать учиться управлению силами снов. Персонаж должен побывать в сцене сферы снов и осознать, что это реальное, хотя и необычное событие. Лучше всего будет обсудить произошедшее с кем-то, кто обладает знаниями о плане снов (например, доктором психологии, похожим на Грегориана Иллхаусена или идущим-по-снам, таким, как Абберский Шаман Идущий-в-Одиночестве).

Чтобы изучить силу снов, персонаж должен затратить 1,000 единиц опыта из своего текущего показателя опыта, которые отвечают за количество времени, проведенного в изучении сил, доступных во снах. Количество необходимого опыта может уменьшиться до 500 XP, если герой тренируется под руководством идущего-по-снам. После этого, персонаж должен посетить план снов и попытаться активировать данную силу. Для этого, необходимо сделать бросок Интеллекта с отрицательным модификатором -4. (Если герою помогает идущий-по-снам, то отрицательный модификатор уменьшается до -2.) Если бросок успешен, то персонажу удается постичь данную силу снов, и его воплощение снов может использовать её в сферах снов. Если бросок неудачен, то сила не изучена, и герой не может предпринимать новых попыток на этом уровне опыта. В любом случае, единицы опыта исчезают.

Эти пункты опыта отнимаются из запасов персонажа, которые сохраняются для повышения его уровня. Персонаж не теряет единицы опыта от уже набранных уровней. Тем не менее, если у персонажа не достаточного количества единиц опыта, чтобы заплатить за обучение, он не может даже пытаться заниматься им.

Только одна сила снов может быть изучена за один уровень опыта. То значит, что если персонаж изучил силу неуязвимости на 5-ом уровне, то он не сможет изучить новую силу снов до тех пор, пока не достигнет 6-ого уровня, и не наберет количество опыта, необходимое для обучения.

Персонаж никогда не сможет изучить количество сил снов, превышающее четверть его Интеллекта, округленную вниз. Это значит, что герой с Интеллектом 13 может изучить до 3 сил снов.

Описание Сил Снов

Силы снов, описанные ниже, включают подробное описание работы каждой из сил, их стоимость в единицах ментальной стойкости, и пример их использования спящим и судам Кошмаров. Если Мастер или игроки желают создать новые силы снов, используйте приведенные здесь образцы, как основы, с которых можно начать.

Изменить Сферу Снов (Стоимость: 2+)

Каждая сфера снов, занимаемая источников, обладает определенной сценой, возпроизводящейся в её пределах до тех пор, пока источник продолжает спать. Если источник, посетитель или другая внешняя сила желает каким-то образом изменить сцену, то ему необходимо будет воспользоваться этой силой.

Легкое изменение сцены снов требует 2 единиц ментальной стойкости. В эту категорию включается смена одного места событий другим, расположенным в том же районе (переход из одной комнаты в Клинике для Душевнобольных в другую) или замена серебряных столовых принадлежностей извивающимися червями.

Произведение более значительных изменений требует большего количества ментальной стойкости. Изменение условий в той же местности (лето в Новой Вассе превращается в зиму, день становится ночью) стоит 3 единицы. Превращение обыденных условий в фантастические и наоборот стоит 4 пункта (Новая Васса становится огромных размеров). И наконец, превращение сцены в нечто совершенно чуждое источнику требует затраты 5 пунктов ментальной стойкости.

Когда сцена превращается в нечто абсолютно чуждое, все спящие автоматически получают способности, необходимые для существования в новой среде. К примеру, сновидцы в подводной сфере снов, смогут дышать под водой, а оказавшиеся в космической пустоте получат достаточное количество воздуха.

Когда сцена снов подвергается значительному изменению, все находящиеся там сновидцы должны сделать бросок страха. **Пример**: Берил Маг и Торин Воин оказываются в сфере снов, которая внезапно превращается из улиц Новой Вассы в Элементальный План Огня. Они существуют в этом новом окружении так, если бы План Огня был их родиной. Тем не менее, из-за убеждения в том, что огонь повредит им, герои должны сделать успешный спас-бросок против страха, чтобы сдержать ужас, который может завладеть ими.

Изменить Восприятие (Стоимость: 1+)

Эту силу можно использовать двумя способами. Когда ею пользуются существа, подобные членам Суда Кошмаров, она обманывает чувства спящего, вызывая смущение и разногласия среди находящихся в сцене снов. Она воздействует на ощущения воплощения снов, делая их отличными от реальных событий. В результате этого, сновидец может посчитать мех с водой – бутылью с ядом, или чем-то еще более извращенным. Сила, используемая для подобных действий, воздействует на спящего так, как желает использующий её и продолжает действовать в течение целой сцены. Другие спящие в сцене снов могут также подвергнуться этому воздействию, но стоимость использования этой силы возрастает на 1 пункт за каждого нового сновидца.

При использовании спящим, эта сила снимает эффекты её использования кем-то другим. Если член уда Кошмаров использует силу, чтобы изменить восприятие спящего, то спящий может видеть реальную сцену, активировав эту же силу. При использовании этой силы в качестве защиты, изменение восприятия должно активироваться каждым воплощение снов по отдельности и требует уплаты двух пунктов ментальной стойкости.

Пример: Берил ведет Торина вниз по узкой аллее, и получает удар в спину от исчадья снов. Когда он разворачивается, чтобы защитить себя, то замечает, что с меча Торина капает кровь, а его лицо кривится в злобной усмешке. На самом деле, Торин так же удивлен, как и раненный маг, но Берил страдает от воздействия силы изменения восприятия.

Мастер и Силы Снов

Из-за сюрреалистичной природы снов и странных особенностей действия различных предметов в сферах снов, результаты действия сил снов часто определяются Мастером. Когда вы сомневаетесь в том, как будет определенная сила воздействовать на определенную сцену, то отдайте предпочтение самому неожиданному и необычному варианту. В сновидениях, когда начинают действовать силы реальности, может произойти все. Именно Мастер должен дать определение “всему” в зависимости от сцены.

Изменить Заклинание (Стоимость: 2+)

Чаще всего, заклинания, психические силы и магические предметы работают в сферах снов. Но после использования этой силы, все может измениться.

Когда использующий эту силу желает изменить заклинание, он выбирает целый уровень заклинаний и уплачивает количество ментальной стойкости, равное этому уровню, умноженному на 2. Как только цена была уплачена, все заклинания этого уровня изменяются до конца сцены снов. Изменение заклинаний мага и заклинаний жреца оплачивается по отдельности.

Пример: Морфей желает использовать силу изменения заклинаний в сцене снов. Он выбирает заклинания мага 3-его уровня и платит 6 единиц ментальной стойкости (3x2 = 6). До конца сцены, все магические заклинания 3-его уровня будут оставаться измененными.

Психические силы могут быть изменены при уплате 4 единиц ментальной стойкости за каждую изменяемую дисциплину.

Пример: Гипнос решает, что в данной сцене снов все силы ясновидения будут изменены; он платит 4 пункта ментальной стойкости.

Магические предметы, которые обычно сильнее связаны с образом спящего, должны подвергаться отдельному воздействию. Стоимость изменения равняется 5 пунктам на каждый предмет.

Спящий или существо, использующее эту силу, должен решить, будет ли изменение происходить в сторону *кошмара* или *сна*. Изменение в сторону кошмара заставляет заклинания или магические предметы действовать с уменьшившейся вдвое эффективностью. Таким образом, магическое оружие наносит половину обычного урона, а эффективность заклинаний уменьшается вдвое.

Изменение в сторону сна удваивает эффективность заклинания, психической силы или магического предмета на протяжении данной сцены снов. В результате действия силы, удваивается дальность, длительность и эффективность заклинаний и дисциплин, тогда как магическое оружие наносит удвоенное количество урона.

Пример: Берил накладывает в сцене снов заклинание *магический снаряд*, но при этом на все заклинания 1-ого уровня наложено изменение в сторону кошмара. Дальность заклинания уменьшается вдвое, сокращаясь до 30 футов, к которым прибавляется 5 ярдов за каждый уровень заклинателя; количество создаваемых снарядов опускается до 2 (5/2, округленное вниз); и урон, наносимый каждым из снарядов, уменьшается до 1d2+1. Тем временем, Торин использует эту же силу, чтобы улучшить свой длинный меч +1. Теперь, вместо того, чтобы наносить 1d8+1 единиц урона, он наносит 2d8+2.

Одурманивание (Стоимость: 1)

Одурманивание используется за несколько мгновений до того, как спящий проснется. Эта сила заставляет его забыть последнее посещение плана снов. Если спас-бросок против заклинания провален, то сновидец не может вспомнить, снился ли ему сон или кошмар. Если спас-бросок успешен, то спящий запоминает смутные образы и может вспомнить некоторые детали.

Эта сила обычно служит для отмены благотворного воздействия яркого сна или тлетворного воздействия яркого кошмара. Если спящий не может вспомнить хорошие или плохие ощущения, то он или она не получит положительных или отрицательных модификаторов (смотрите правила, относящиеся к ярким снам и кошмарам в реальности 1 уровня, страница 14). Кроме того, эту силу использует суд Кошмаров, обращая её против тех, кто сознательно отправляется в сферы снов, с

целью получить информацию от источника снов или попытаться помочь ему. Её также можно использовать в отношении удивительно воодушевляющих снов и чрезвычайно пугающих кошмаров (смотрите страницу 16).

Пример: Торину снится, что ужасный черный дракон, созданный их теней убивает Берила. Он знает, что после пробуждения, эмоции, вызванные этим кошмаром, могут подействовать на несчастного и в реальном мире. Чтобы не дать этому случиться, он использует данную силу, чтобы заставить своего друга забыть о кошмаре. Если тот выбросит успешный спас-бросок, как было описано выше, то подвергнется воздействию яркого кошмара, разворачивающегося в реальности 1 уровня.

С другой стороны, Берил вошел в сферу снов Торина, пытаясь освободить его из плена Суда Кошмаров. Чтобы не дать Берилу запомнить информацию, которому тому удалось получить во снах Торина, Суд использует эту силу. Берил должен сделать спас-бросок, чтобы сохранить хотя бы часть своих воспоминаний при переходе через Вуаль Снов.

Контроль (Стоимость: 2)

Спящего никогда нельзя вынудить сделать то, что противоречит его убеждениям и видению мира. Тем не менее, он может быть принужден к определенному безвредному поведению, с помощью силы снов, называемой контролем.

Эта, напоминающая очарование способность, может быть использована для того, чтобы принудить спящего или группу сновидцев выполнить определенные простые действия, которые не являются явно вредными или напрямую не противоречат их личной этике. Уплатив два пункта ментальной стойкости, спящий может использовать эту силу в отношении другого спящего или порождения снов, например члена Суда Кошмаров. Член Суда может использовать её против источника снов. Спящий может избежать воздействия силы только в том случае, если сделает успешный спас-бросок против заклинания. Если бросок неудачен, то сновидец должен выполнить серию простых действия в течение 1d4 раундов.

Наиболее распространенным использованием силы контроля является погружение спящего в возникающую ситуацию. Возможно, сон будет концентрироваться на доме с призраками. Сновидец может решить, что он будет сидеть на переднем дворе и никогда не войдет в это зловещее место. С помощью этой силы, спящего можно принудить войти внутрь с помощью нескольких простых команд.

Сила контроля может также использоваться для того, чтобы сформировать определенное отношение к чему-то в разуме спящего. Вызванная этой силой серия мыслей может, к примеру, заставить сновидца возненавидеть жителей деревни.

Пример: В сцене снов, Торин обнаруживает себя стоящим в цепях и с кляпом во рту на краю доски. Банда пиратов указывает на волны далеко внизу и толкает его вперед. Торин скорее бросится в бой, чем прыгнет в море. Внезапно, активируется сила контроля и Торин получает серию простых команд “Обернись, иди вперед”, шепчет неслышимый голос, воздействуя на его волю. Он проваливает спас-бросок. Торин разворачивается и доходит до края доски, падая в воду и с ужасом всматриваясь в летящий ему навстречу затопленный город.

Тем не менее, Берил также обладает этой силой. За несколько мгновений до того, как Торин падает с доски, он пытается увести его со смертельного пути, вернув его в безопасное место. К сожалению, Торин выбрасывает спас-бросок и должен продолжать выполнение первой серии направленных действий.

Сон (Стоимость: 2+)

Эта сила снов дает сновидцу возможность изменять сцену снов, превращая её в яркий или удивительно воодушевляющий сон. В обычных сценах снов, стоимость этой силы равняется 2 пунктам ментальной стойкости для источника снов, +2 для спящего, посетившего сферу. В случае со спящим, модификатор стоимости определяется его взаимоотношениями с источником: лучший друг или близкий родственник, +1; друг или родич, +2; знакомый, +3; незнакомец, +4; противник или

враг, +5.

В сценах снов, возникающих в Землях Кошмаров, стоимость превращения кошмара в яркий сон возрастает. Источник снов должен уплатить базовую стоимость, выражающуюся в 2 единицах ментальной стойкости, к которым добавляется четверть от общего количества Хит Дайсов надсмотрщика сферы снов. Сновидцы должны учитывать все модификаторы, приведенные выше. К примеру, если за сферой снов присматривает эннуй, то модификатор будет равняться +4 (8 HD / 2 = 4), тогда как модификатор для сферы снов, находящейся под прямым контролем Человека Кошмаров будет равен +7 (14 HD + 2 = 7).

Пример: Торин заточен в чрезвычайно пугающем кошмаре, созданном Судом Кошмаров. Берил решает попытаться помочь ему, превратив кошмар в яркий сон. Базовая стоимость этого действия для Берила (сновидца-посетителя) равняется 2. Учитываются следующие модификаторы: +1, так как он один из лучших друзей Торина, и +6, так как кошмаром управляет Призрачный Танцор (12 HD /2 = 6). Это значит, что использование этой силы будет стоить Берилу 9 единиц ментальной стойкости — цена велика, даже учитывая неприятные обстоятельства.

Штурм Сознания (Стоимость: 1)

Штурм сознания лучше всего работает против источников снов. С помощью этой силы, уже существующие негативные эмоции, такие как печаль, испуг или горе увеличиваются стократ. Существовавшие ранее негативные эмоции всегда связаны с инициирующем событием источника.

Штурм сознания принуждает источника снов, находящегося в сфере снов, сделать спас-бросок против заклинания. Если источник преуспевает, то он ощущает крах своих надежд и желаний, но может пережить его. В противном случае, он испытывает последствия сильной депрессии на всем протяжении сцены, и в следующие 1d2 дня в реальном мире. Смотрите страницу 20, на которой описаны последствия сильной депрессии.

Штурм сознания только усиливает существовавшие ранее эмоции (инициирующие события) источников снов. Тем не менее, сила штурма такова, что усиленные негативные эмоции воздействуют на целую сферу снов. Когда эта сила активирована, все остальные сновидцы, находящиеся в сфере снов, также испытывают негативные эмоции, но в отсутствие личных связей с инициирующим событием, они легче переносят их воздействие. Все спящие, за исключением источника снов, получают положительный модификатор +4 к своим спас-броскам, направленным на избежание воздействия этой силы.

Стоимость использования этой силы равняется 1 единице ментальной стойкости.

Пример: Торину в очередной раз снится его поражение в битве с гарпиями. Сила штурма сознания увеличивает испытываемое им чувство беспомощности в сотни раз, и проваленный им спас-бросок указывает на то, что сильная депрессия будет преследовать его на протяжении последующих нескольких дней – даже в реальном мире. В его снах присутствует доктор Иллхаусен, пытаясь излечить своего пациента с помощью неортодоксальных методов. Штурм сознания наносит удар по Иллхаусену, так же, как и по Торину, но доктор делает успешный спас-бросок. Он ощущает и сочувствует потере Торина, но доктору удается справиться с негативными эмоциями и превозмочь депрессию.

Устрашение (Стоимостьt: 1+)

Эта сила заставляет спящих чувствовать себя беспомощными в стрессовых ситуациях, включая сражения. Оказываясь в угрожающей или неприятной ситуации, сновидец, на которого воздействует эта сила, получает отрицательный модификатор 25% процентов ко всем броскам и двигается так, будто бы находится под воздействием заклинания замедление. Для бросков атаки и навыков, этот отрицательный модификатор равняется -5. Измеряемые в процентах навыки получают отрицательный модификатор 25%. Броски урона также уменьшаются на 25%, округляясь вниз; удар, наносящий 9 единиц урона, нанесет только 7.

Сила устрашения продолжает действовать до конца сцены снов.

Многочисленное использование силы устрашения не дает кумулятивного эффекта, и потому её неоднократное использование на одном и том же объекте в течение одной сцены, не дает никакого результата. Её стоимость равняется 1 пункту ментальной стойкости за каждого спящего, находящегося в сфере снов.

Пример: Шеверн, воровка, которая гордится своей способностью взбираться по отвесным стенам, загнана к подножью утеса стаей голодных волков. В сфере снов была задействована сила устрашения. Она разворачивается и пытается взобраться на скалу, но камни осыпаются под её руками, так как навык лазанья по стенам получает отрицательный модификатор -25% . Волки вонзают зубы в её беззащитную спину, пока она тщетно старается взобраться на предательскую скалу. Шеверн выхватывает короткий меч, но внезапно понимает, что он не слишком эффективен против волков, так как все броски атаки получают отрицательный модификатор –5, а весь наносимый урон уменьшается на 25%.

Неспособность (Стоимость: 1)

Эта сила может смутить и встать на пути у тех, против кого она направлена. Когда она задействована против спящего, то самый высокий показатель способностей его воплощения снов меняется местами с самым низким. Положительные и отрицательные модификаторы высчитываются по измененным показателям. Воплощение снов может сделать спас-бросок против окаменения, чтобы противостоять воздействию силы, но если бросок неудачен, то сила продолжает действовать до конца сцены. Стоимость этой силы равняется 1 пункту ментальной стойкости. Чтобы подействовать на множественных спящих, сила должна быть применена множественное количество раз.

Когда спящий использует эту силу на себя или на товарища, она называется *способностью.* Она может быть активирована для того, чтобы вновь восстановить показатели способностей, или дать спящему второй шанс. Второй шанс может быть использован только один раз на протяжении сцены снов; он дает сновидцу возможность перебросить важный бросок. Учитывается результат второго броска, независимо от его успешности.

Пример: Торин стоит перед королем варваром. “Ты великий воин?” спрашивает король. Торин кивает головой. “Тогда победи моего чемпиона”, произносит король, указывая на огромного варвара. Внезапно задействована сила неспособности, и Торин чувствует, что его Сила уменьшается, а Харизма возрастает.

Неуязвимость (Стоимость: 1+)

С помощью этой силы, воплощение снов может пережить невообразимую травму или ранение, полученное в сцене снов. Падение с утеса или попадание в желудок гигантского монстра только переносит воплощение снов в другую сцену, вместо того, чтобы повредить ему. Кроме того, во время использования этой силы не требуются броски смерти и умственного расстройства. И, наконец, спящий автоматически не просыпается, когда его воплощение снов получает большое количество урона; он просто переносится в другую сцену снов.

Эта сила стоит 1 единицу ментальной стойкости за каждую основную сцену снов, в которой она будет продолжать действовать. Для игровых целей, спящий может принимать участие не больше, чем в 8 основных сценах снов, за отдельный восьмичасовой период сна, хотя при этом он может проходить через множество незначительных сцен. Это значит, что максимальная стоимость этой силы равняется 7 пунктам. Неуязвимость воздействует на всех спящих, находящихся в сфере снов.

Когда эта сила действует, и воплощение снов получает урон, в результате которого его хит-поинты должны опуститься ниже половины их первоначального количества, персонаж должен сделать спас-бросок против парализации. Если бросок успешен, то спящий осознает природу этой сферы снов и может игнорировать полученный урон. Хит-поинты воплощения снов вновь повышаются до максимума, а сцена снов изменяется. Все остальные спящие сразу же переносятся в новую сцену.

Если спас-бросок неудачен, то воплощение снов получает урон как и обычно, и немедленно просыпается. В зависимости от количества полученного урона делается бросок умственного

расстройства или смерти. Другие сновидцы продолжают свое путешествие по сценам снов, но уже без их товарища, если, конечно же, это воплощение снов не было источником. В этом случае, все спящие покидают сферу и просыпаются.

Спящие используют эту силу, чтобы уберечь себя от опасностей реальности второго уровня. Суд кошмаров использует её, чтобы обеспечить безопасность своих "гостей" во время долгой ночи вселяющих ужас кошмаров.

Пример: Шеверн находится в сфере снов, в которой действует сила неуязвимости. Суд Кошмаров желает, чтобы она испытала как можно большее количество ужаса, необходимое для их насыщения, и его члены создают для этого пять сцен. Их стоимость равняется 5 пунктам ментальной стойкости, которые добавляются к показателю ментальной стойкости Шеверн. В первой сцене, горгулья вонзает в тело несчастной свои когти, в результате чего количество её хит-пинтов опускается ниже половины от общего числа. Шеверн кричит от боли, но успешный спас-бросок против парализации отменяет полученный урон и переносит её в следующую сцену. В этой сцене, ловушка, которую Шеверн пыталась обезвредить, убивает её. Несчастная проваливает спас-бросок и сразу же просыпается. Она должна сделать успешный бросок Мудрости, бросок умственного расстройства и безумия, чтобы определить судьбу её настоящего тела (смотрите страницу 18).

Путаница (Стоимость: 2*)*

Эта сила стирает границы между снами и реальностью. Во время её использования, сновидцы "засыпают" в сцене снов и просыпаются в реальном мире, не осознавая произошедшего перехода. Спящий может не осознавать, что он спал в то время, когда разворачивалась сцена снов. Стоимость использования этой силы равняется 2 единицам ментальной стойкости, и она воздействует на каждого спящего, находящегося в сфере снов.

Пример: Доктору Иллхаусену снится, будто он лежит в постели, и на него внезапно нападает существо, которое напоминает его погибшую медсестру, Мандалайн. Ему удается отогнать это существо, и он вновь ложится в постель. Когда он просыпается в своей реальной кровати, то даже не догадывается о том, что события прошедшей ночи были какими угодно, но не реальными.

Кошмар (Стоимость: 2+)

Эта сила снов дает сновидцу способность изменять сцены снов и превращать их в яркий или чрезвычайно пугающий кошмар. В обычной сцене снов, стоимость этой силы равняется 2 пунктам ментальной стойкости за источника снов, и еще по 2 единицы за каждого спящего, оказавшегося в сфере снов. Для спящего, эта цена изменяется в зависимости от его отношений с источником: лучший друг или близкий родственник, +1; друг или родич, +2; знакомый, +3; незнакомец, +4; противник или враг, +5.

В сценах снов, возникающих в Землях Кошмаров, стоимость превращения обычного кошмар в яркий или чрезвычайно пугающий меньше. Источник снов имеет базовую стоимость 2, изменяемую на четверть от общего количества Хит Дайсов надсмотрщика сферы снов. Спящие используют те же модификаторы, которые указаны выше, плюс четверть от общего количества Хит Дайсов надсмотрщика сферы снов. К примеру, если эннуй присматривает за сферой снов, то модификатор будет равен +2 (8 HD/4 = 2), тогда как модификатор для сферы снов, управляемой Призрачным Танцором, будет равняться +3 (12 HD/4 = 3).

Пример: Человек Кошмаров желает превратить кошмар доктора Иллхаусена, в котором принимает участие Мандалайн, в яркий кошмар, который будет преследовать его и в реальном мире. Стоимость использования этой силы равняется 7 пунктам (так как доктор Иллхаусен является врагом Человека Кошмаров), которые добавляются к показателю ментальной стойкости Иллхаусена.

Течение Времени (Стоимость: 1+)

Часы, дни, месяцы или даже годы могут пройти в одной сцене снов, Спящий может видеть сон о существе, заточенном в темнице около десяти лет, задолго до того, как действительные испытания

начнутся в сфере снов. И сновидцы и члены Суда Кошмаров, могут использовать эту силу для ускорения или замедления видимого времени, текущего в сцене снов. Эта сила воздействует на всю сферу снов, и требует 1 пункта ментальной стойкости за каждого спящего, оказавшегося в сцене.

Спящие используют эту силу, чтобы замедлить время, в целях лучшего изучения частей сцены снов или продолжения исключительно радостного момента. Они также используют эту силу, чтобы ускорить ход времени, пытаясь как можно быстрее проскочить через печальную сцену или спеша достичь другой временной точки. Эта сила также может быть использована, чтобы противостоять использованию этой же силы другими существами, хотя в этом случае, активировавший силу первым может сделать спас-бросок против палочек и посохов, чтобы продолжить воздействие своей силы.

Когда эту силу использует член Суда Кошмаров, спящий получает краткое изложение того, что происходило в определенный промежуток времени, но каждый момент не должен проигрываться. Это изложение может быть простым (например “прошло несколько дней”) или сложным, как целая история. Чтобы ни происходило в этот промежуток времени, в реальном мире проходит всего несколько секунд. Если сновидец сам не использует силу, чтобы остановить время в разворачивающемся временном промежутке, то он не сможет воздействовать на события, происходящие с течением времени.

Пример: В сцене снов, доктор Иллхаусен арестован городским констеблем по обвинению в убийстве его медицинской сестры, Мандалайн. Он невиновен, но не может доказать это. Во сне, он томится в городской тюрьме в течение нескольких недель, ожидая судебного процесса, из-за использования Судом силы течения времени.

Преображение (Стоимость: 1)

Тогда как сила изменения сферы снов используется для смены обстановки сцены снов, сила преображения используется для придания воплощениям снов, привычному оружию и другим обыденным вещам (для магического оружия и магических предметов необходимо использовать силу изменения заклинаний) различных обликов и форм. Любой облик, который только возможно представить, может быть принят существом или предметом. Сновидцы используют эту силу для получения определенных преимуществ, тогда как члены Суда Кошмаров применяют её для вселения еще большего страха и ужаса в души их жертв. Спящие могут изменить тела своих воплощений, чтобы придать им крылья, необходимые для полета, тогда как Суд Кошмаров может превратить спящего в зомби, ребенка или беспомощную мышь, которую пытается сожрать голодный кот.

Эта сила не изменяет показатели способностей воплощения снов или его хит-поинты. Тем не менее, его Класс Защиты и все его имущество также преображаются. Другие чувства или способности могут измениться, а могут и не измениться вместе со спящим, в зависимости от желания активатора силы. Рыба может говорить, зомби – истекать кровью, а спящий, рост которого уменьшился до 1 дюйма, может с ужасом обнаружить, что утратил дар речи, и лишился возможности привлечь внимание тех, кто может случайно наступить на него.

Пример: Берил, Шеверн и Торин превращены в сцене снов в гоблинов. Их преследует отряд героев. Трио пытается объяснить героям, что они ошибаются, и умоляет о милосердии, когда воины начинают рубить их. Когда Берил просыпается, он вспоминает о сожжении логова гоблинов год назад. Стоны жалких существ, запертых внутри, до сих пор преследуют его, тем самым, обеспечивая строительный материал для этой сцены снов.

Замедление (Стоимость: 1)

Эта сила очень похожа на одноименно заклинание мага 3-его уровня. При её использовании, все сновидцы, находящиеся в сфере снов, получают отрицательный модификатор +4 к Классу Защиты и отрицательный модификатор –4 к броскам атаки. При этом, отменяются все положительные модификаторы за Ловкость, а норма передвижение уменьшается вдвое.

Хотя сила замедления может быть использована вместе с силой устрашения, отрицательный модификатор атаки *не является* кумулятивным (модификатор броска атаки не может опуститься

ниже -4 при использовании этих двух сил). Тем не менее, все другие эффекты кумулятивны.

Многочисленное использование силы замедления не дает накопительных эффектов; дополнительное применение этой силы не дает дополнительного воздействия. При уплате 1 единицы ментальной стойкости, сила замедления воздействует на всю сферу снов. Замедление может просто заставить все двигаться медленнее, или же вынудить вещи, окружающие спящего, двигаться быстрее.

Пример: Ужасающий болотный тролль гонится за Берилом через торфяники, но тому не удается бежать достаточно быстро. Ему кажется, будто его ноги сделаны из свинца, и они погружаются в топкую почву после каждого шага. Тролль вскоре догонит его и вонзит свои когти в спину несчастного. Он разворачивается, чтобы встретиться с тварью лицом к лицу, но знает, что ему не удастся найти заклинательные компоненты до того, как существо нанесет ему смертельный удар.

Вызов (Стоимость: 1+)

Спящие в реальном мире персонажи могут быть отправлены в сферу снов по бессознательному желанию их товарищей. Они могут также быть призванными в другую сферу снов по желанию Суда Кошмаров. Члены Суда часто переносят в их королевство множество смертных, так как дополнительные ментальные страдания приносят им большее количество энергии. Только когда человек вызывает определенное беспокойство или вызывает беспорядок, член Суда отказывается от перенесения его в сферу снов.

Спящий может использовать эту силу, чтобы призвать спящих товарищей, уплатив по 1 пункту ментальной стойкости за каждое воплощение снов. Необходимо учесть два фактора, необходимых для успешного вызова: товарищи сновидца должны спать и не должны пребывать в другой сфере снов; призываемые существа должны принять приглашение. Если вызываемый спящий согласен ответить на призыв, то спас-бросок теряет свою необходимость. Если же он не желает подчиняться, то спящему необходимо сделать спас-бросок против заклинания. Если бросок успешен, то он может игнорировать вызов. В противном случае, его воплощение снов переносится в сферу снов, в которой находится вызывающий. Только источники снов могут так использовать эту способность.

Суд Кошмаров использует эту силу для того, чтобы переносить других спящих в сферы снов. Спящие не обязаны знать источника снов, но они должны находиться в состоянии сна и могут сделать спас-бросок против заклинания, чтобы воспротивиться вызову. Источник получает 1 единицу ментальной стойкости за каждого спящего, призванного Судом в сферу снов.

Пример: Эйди и Грюмальди истощены после долгой ночи, состоящей из выпивки и танцев, и они отдыхаю в своих кроватях. Через несколько мгновений после того, как их головы прикоснулись к подушкам, они обнаруживают, что стоят рядом с Берилом в сфере снов, призванные туда ведьмой, Муллонгой.

Хождение по снам

Хождения по снам является особой способностью, которая практически не распространена. Всего лишь несколько избранных обладают навыками и знаниями, необходимыми для того, чтобы входить в сновидения других. Хотя эта способность подобна психической силе, путешествие по снам, и заклинанию мага, греза (*dream),* использование её несколько отличается. Хождение по снам практикуется Абберскими шаманами, Судом Кошмаров и различными возвышенными и просветленными жителями мультивселенной.

Хождение по снам – это способность персонажа входить в глубокий транс, призывая свое воплощение снов и направляя его в сновидения других людей. Абберские шаманы используют хождение по снам, чтобы заглядывать во сны людей, спящих в реальном мире. Члены Суда Кошмаров ищут с её помощью на плане снов темные сны, чтобы утолить свой сверхъестественный голод. Если игровой персонаж изучит это умение, то он сможет последовать за своим спящим товарищем в сферу снов.

Чтобы успешно использовать хождение по снам, персонаж должен сделать бросок Мудрости с отрицательным модификатором –4 для вхождения в транс и вызова своего воплощения снов. Если

идущий-по-снам находится неподалеку от человека, за которым он хочет последовать (например, в одной с ним комнате), то найти дорогу в необходимый участок плана снов будет несложно. Если идущий-по-снам знает спящего, но находится вдали от него, то необходимо сделать еще один бросок Мудрости с отрицательным модификатором –4, чтобы найти на плане снов нужного человека. Если же сновидец был перенесен в Земли Комшмаров, то необходимо сделать еще один бросок Мудрости, с таким же отрицательным модификатором, чтобы последовать за мистической паутиной в это ужасное место.

Хождение по снам может использовать раз в день. Транс продолжается 1 оборот на уровень идущего-по-снам. Пока идущий находится в трансе, его тело беспомощно и уязвимо. Перед погружением во сны, следует позаботиться о его защите, чтобы воплощению снов было куда вернуться. Если тело умирает в отсутствие воплощения снов, то воплощение снов оказывается запертым на плане снов. Как только сфера снов, в которой находится идущий-по-снам, исчезает, то вместе с ней исчезает и воплощение снов. Если же идущий по снам оказывается в одной из постоянных сфер Земель Кошмаров, то он превращается в призрака снов, связанного с этой сферой, если, конечно же, член Суда не решит уничтожить его.

По существу, хождения по снам – это способность персонажа управлять своим собственным воплощением снов и прокладывать путь через план снов. Все остальные персонажи подчиняются прихотям своего подсознания, неясным течениям плана снов, и, иногда, махинациям Суда Кошмаров или других порождения снов, во время своих ночных странствий.

Изучения хождения по снам

Чаще всего, только жрецы, псионики или какие-либо другие профессионалы (такие, как доктор Иллхаусен), желают научиться управлять их воплощениями снов. Тем не менее, каждое существо, имеющее доступ к соответствующему учителю или обладающее связью со снами, может попытаться овладеть этим умением.

В случае с учителем, жрецы или псионики должны достигнуть как минимум 3-его уровня. Используя свой собственный опыт, жрец или псионик может начать изучение этого навыка только после 5-ого уровня.

Персонажи всех остальных классов, должны достигнуть 5-ого уровня, чтобы воспользоваться помощью учителя, или 7-ого уровня, если они собираются учиться самостоятельно. Персонажи, не имеющие класса, такие как доктор Клиники для Душевнобольных, должны иметь значение показателя Мудрости не меньше 15, чтобы успешно изучить хождение по снам.

Один раз на каждый уровень (или каждые шесть месяцев для персонажей без класса), персонаж может попытаться использовать тренировку или собственный опыт, для изучения хождения по снам. Для этого необходимо сделать бросок Мудрости с отрицательным модификатором –4. Если персонаж преуспевает, то ему удается обрести умение хождения по снам. В противном случае, он не может изучить этот навык до получения следующего уровня опыта (или пока не пройдет шесть месяцев, в случае с неимеющими класса персонажами).

Следует заметить, что Абберские шаманы автоматически получают умение хождение по снам на 9-ом уровне. Их связь с реальностью снов и поиск знаний наделяют их этим навыком, но недостаток опыта в отношении их собственных снов, заставляет шаманов ждать до 9-ого уровня.

Приключения в Сферах Снов

Приключения в сферах снов вращаются вокруг источников, которые наделяют сферы силой. Все, что происходит внутри сфер каким-то образом связано с инициирующим событием, которое беспокоит источника или другими событиями, полученными из его подсознания. Конечно же, эти события могут быть изменены практически до неузнаваемости, ходя по ходу приключения могут появляться улики, намекающие на воспоминания, на которых они основывались.

На протяжении ночи, источник снов может принять участие не больше, чем в восьми отдельных *основных сценах снов*. Основная сцена продолжается столько же, сколько отдельное столкновение,

хотя в зависимости от природы сцены, она может занять от нескольких минут, до многих лет. Количество *незначительных сцен снов*, в которых принимает участие источник, практически неограниченно, но ни одна незначительная сцена не может продолжаться дольше нескольких секунд.

Сцена определяется, как особая ситуация, в особом окружении, с особым набором персонажей. Сцена заканчивается в тот момент, когда эти элементы изменяются. Сцены, которых проигрываются за один вечер, не должны иметь очевидную связь, но как минимум несколько из них могли бы быть связаны между собой.

Источник снов может перейти от подводной сцене к знакомой сцене, а потом к сцене битвы, и единственной вещью, общей для всех этих сцен, будет сам источник, и чувство печали, к примеру.

Глава III: Земли Кошмаров

Вы называете мой дом безумным, мое королевство, мое царство? Но если моя земля безумна, то задумайтесь над следующим. Именно ваши сны придают ей форму и делают её такой. Что же тогда можно сказать о вас?

—Человек Кошмаров

Земли Кошмаров – это остров ужаса в Демиплане Ужаса. Он состоит из трех уровней реальности, смешанных в различных пропорциях. Невесомые сны парят над доменом на вечноизменяющихся ветрах. Большие и маленькие сферы снов окружают остров, благодаря чему реальность второго уровня проникает на остров. Обе реальности смешиваются с постоянством реальности 3 уровня, в которой находится поверхность острова. Благодаря этому, Земли Кошмаров обладают двумя различными состояниями реальности: одно из них существует в постоянном кольце сфер снов (реальность 2 уровня), а второе царит на оставшейся части острова, где смесь всех трех реальностей, создала королевство безумия и непрекращающихся изменений. Место, в котором смешались реальности, называется “Срединными Землями”.

Срединные Земли

Срединные Земли существуют между реальным миром и Вуалью Снов, в результате чего на них воздействуют и загадочные особенности Демиплана Ужаса и особая связь домена с планом снов. Срединные Земли состоят из ряда различных районов: Внешних Земель, Кольца Снов, Вечноизменяющегося Леса и города Грез. Каждый район описан ниже.

Из-за того, что этот домен является смесью мира яви и субстанции снов, ничто здесь не является тем, чем кажется, и все изменяет свой внешний облик каждое мгновение. Хотя это относится ко всему домену, каждый из выделенных районов более или менее остается неизменным. Их части могут преображаться с пугающей частотой, но каждый из районов сохраняет свою индивидуальность независимо от других.

Скалистое Мелководье

Будучи островом, Земли Кошмаров окружены холодными водами. Эти бурные воды называются Ночным Морем. Оно кажется безграничным во всех направлениях, но стены тумана, которые

окружают остров, не дают рассмотреть многое вне скалистых берегов.

Под волнами скрываются подводные камни, остроконечные скалы, скрытые до приближения корабля. После его прибытия, они поднимаются из воды, чтобы пронзить днище судна. Кроме того, скалы изменяют свое местонахождение, в результате чего прокладывание абсолютно безопасного курса, ведущего к острову, становится невозможным.

Корабль, плывущий в Земли Кошмаров, оказывается в плену смертоносного морского течения, которое несет его на зубовидные скалы. Капитан корабля должен сделать бросок навыка мореплавания (sailing proficiency check) с отрицательным модификатором –6, чтобы провести свой корабль через скалы. Мастер определяет количество бросков, необходимое для того, чтобы достичь берега. Их количество может варьироваться от 3 (в относительно спокойном море) до 8 (в ужасный шторм). Если один из бросков провален, то корабль налетает на скалу (или, возможно, скале удается поразить судно). Судно, потерпевшее крушение на скалистом мелководье, пойдет ко дну или станет непригодным для плавания в течение нескольких оборотов (или раундов, в случае с небольших кораблей), количество которых равняется показателю Интеллекта капитана. В этот промежуток времени, члены корабля, не покинувшие остатки корабля до окончания оборотов, получают 4d6 единиц урона в течение каждого последующего оборота (или раунда в случае с небольшими кораблями), в виде раскалывающихся бревен, падающих мачт и заостренных камней, крушащих и разбрасывающих их вокруг. Каждый моряк, погибший на корабле, превращается в зомби, которые используют остатки судна, как логово; те несчастные, которые умирают в воде, превращаются в зомби, которым еще нужно найти логово.

Корабли, разбившиеся на куски, все еще видны среди сокрушительных волн. Их обломки плавают вокруг скал, давая пристанище нежити, которая некогда была корабельной командой. Несчастные моряки становятся морскими зомби, описанными в *Книге Монстров*.

В прибрежных водах также можно столкнуться с акулами, морскими скрагами (троллями соленых вод) и различными кошмарными существами, обитающими в воде и туманах.

В Ночном Море, погода изменяется от плохого к худшему в течение нескольких мгновений. Стена тумана простирается до самого неба, и потому солнце никогда не освещает воды этого беспокойного моря. Из-за этого, дни становятся короткими периодами времени, на протяжении которых с неба льется серый свет. Ночи – это длинные промежутки беззвездной тьмы, которую иногда рассеивают вспышки молний. Чтобы определить состояние погоды в тот момент, когда корабль впервые входит в окружающие этот остров воды, сделайте бросок 1d10. В течение каждого последующего оборота, бросайте 1d6, чтобы определить, произошли ли изменения. Если результат броска равен 1 или 2, то погода изменяется. Бросьте 1d10 еще раз, чтобы определить новые погодные условия.

1d10 Бросок	**Погодные Условия**
1	Штиль
2-3	Сильный ветер
4-7	Шторм
8-9	Буря
10	Ураган*

**Может последовать только за бурей; в противном случае, считайте выпавший результат бурей.*

Внешние Земли

Волны Ночного Моря разбиваются об серую, безжизненную землю и беззащитные, острые скалы. Этот опустошенный район тянется от побережья до Кольца Снов. Он состоит из окостеневшей, обнаженной земли, скалистых ущелий и выступающих утесов. На этих землях ничто не растет, и ни одна капля дождя еще не упала на их сухую, неровную поверхность.

Небо над Внешними Землями такое же серое, как и над Ночным Морем. Серые дни сменяются темнейшими ночами. По мере углубления в пустынные земли, морской ветер стихает, оставляя

большую часть этих земель спокойными и непотревоженными. Хотя здесь никогда не идет дождь, гром постоянно гремит над этими пустошами, и случайные молнии бьют в землю, чтобы провести новые борозды на её закостеневшей поверхности.

Во Внешних Землях обитает немного существ, так как немногое может прокормить их. Тем не менее, в этих пустынных землях скитаются исчадья снов и несколько ночных ужасов. Самими могучими среди них являются эннуи-бродяги, хотя странники могут столкнуться здесь с младшими и старшими исчадьями снов.

Самой выдающейся особенностью этого региона является то, что он не подвержен хаотическим изменениями, от которых страдает большая часть острова. В ущельях и на равнинах, состоящих из голых камней, возникают иллюзии и сцены снов, но их легко опознать, так как сами Внешние Земли не подвергаются их воздействию.

Кольцо Снов

С побережья Земель Кошмаров, человек может заглянуть вглубь этой негостеприимной земли, и увидеть Кольцо Снов. Издалека, оно напоминает множество грозовых облаков, которые собрались на горизонте. Но, по мере приближения, элементы кольца принимают более определенную форму. Висящие в небе, парящие над поверхностью земли, перед странниками предстают тысячи сияющих сфер. Это постоянные сферы снов, управляемые Судом Кошмаров, расположенные в форме кольца вокруг Вечноизменяющегося Леса.

Земля под сферами постоянно реагирует на реальность снов, которая просачивается из сфер снов. В отличие от пустынных скал, которые характерны для Внешних Земель, здешние земли являются пышными и живыми лугами. Тем не менее, эта земля постоянно преображается из-за заражения реальность 2 уровня.

Трава, которая только что была здорового зеленого цвета, может через несколько мгновений изменить свой цвет на любой другой из спектра радуги. Эти луга, которые отделяют Внешние Земли от Вечноизменяющегося Леса, часто принимают другие формы, столько же странные, чудесные и опасные, как и все сны и кошмары, разворачивающиеся внутри сфер снов. Эти изменения временны, в результате чего луга преображаются практически постоянно.

Размер сфер может варьироваться. Некоторые представляют собой небольшие шары, размер которых не превышает нескольких футов, тогда как диаметр других достигает 300. Они парят над землей, недвижимо мерцая в сером небе. Низы самых низко висящих сфер находятся всего лишь в одном футе от земли, тогда как самые высокие сферы находятся в 500 футах от земли. Пустые сферы снов кажутся застоявшимися, тогда как по сияющим поверхностям тех, в которых разворачиваются сцены снов, пляшут разнообразные цвета. Чтобы попасть в Вечноизменяющийся Лес достаточно пройти под аркой смежных сфер. Тем не менее, если странник касается или даже заглядывается на сферу снов, он может быть поглощен этой сферой.

Если персонаж стоит в радиусе 10 футов от сферы снов и смотрит на неё, то может произойти одно из двух: ничего, или же герой может оказаться в сфере. Первым делом, Мастеру необходимо определить, активная это сфера, или нет. Для этого, ему следует задуматься о том, какой вариант лучше подходит для развития приключения, или просто бросить 1d6 и свериться с таблицей, приведенной ниже

1d6 Бросок	Природа Сферы Снов
1-4	Активная
5-6	Неактивная

Активной сферой снов является та сфера, в которой находится источник снов. Внешняя поверхность активной сферы покрыта вращающимися живыми цветами и клубящимися туманами, указывающими на то, что в сфере разворачиваются сцены снов. Иногда, если персонаж глубоко всматривается в бурю туманов и цветов, ему удается заметить мимолетные образы сцен снов.

Неактивная сфера снов в данный момент не служит тюрьмой для источника снов. В этом карманном измерении не разворачиваются сцены снов, так как там не сновидцев, обеспечивающих необходимую энергию. Поверхность неактивной сферы снов покрыта менее яркими цветами, и туманы клубятся там менее энергично. На её спокойной поверхности не бушуют бури цветов. Вместо этого, поверхность сферы спокойна и практически зеркально чиста. Кроме того, если герой смотрит на её поверхность, то он иногда видит образы, взятые из его собственных снов.

Когда персонаж смотрит в беспокойные глубины активной сферы снов, он должен сделать спас-бросок против палочек. Если бросок успешен, то персонаж сразу же отворачивается от слепящих теней. Он должен сделать спас-бросок против ужаса, чтобы спастись от воздействия кошмарных образов, проблеск которых он уловил. Если спас-бросок провален, то герой поглощается реальностью снов, и его тело засасывает в сферу снов. Он входит в это карманное измерение, как странник, подчиняющийся всем правилам, относящимся к странникам в Землях Кошмаров (смотрите страницу 49).

Когда герой заглядывает в неактивную сферу снов, существует вероятность того, что его разум бессознательно установит связь с находящейся внутри сферой снов и начнет видеть грезы. Персонаж должен сделать бросок Мудрости с отрицательным модификатором –3. Если бросок успешен, то герой вырывается из-под власти сферы, уловив лишь смутный проблеск образов, полученных из сокровеннейших глубин его разума. Если бросок Мудрости провален, то персонаж сразу же впадает в глубокий транс, а его воплощение снов оказывается внутри сферы. Смотрите правила, относящиеся к странникам и спящим в Землях Кошмаров, на странице 49.

Из-за опасностей, связанных с прямым исследованием сфер снов, существует очень небольшая вероятность того, что путешественникам удастся узнать что-то о них, каким-то образом ненадолго заглянув в них. Ни магия, ни психически силы не могут пробить сияющую оболочку сферы снов. Некоторые силы и заклинания опознания могут быть использованы в отношении энергии, просачивающейся из сфер, так как эта энергия покажет, кем является источник снов.

Вечноизменяющийся Лес

Постоянно изменяющаяся глушь Леса находится в середине кольца, сформированного постоянными сферами снов. Эта глухомань изменяется постоянно и случайным образом, но, как минимум один раз в каждые шесть преображений, она вновь становится лиственным лесом.

В Вечноизменяющемся Лесу, трава может превратиться в воду, а гигантские деревья – в острова, холодный дождь может стать жгучей кровью, а жаркая пустыня может неуловимо преобразиться в морозную арктическую пустошь. Из земли поднимаются горы, чтобы занять место обширных озер, тогда как леса превращаются в джунгли, а потом, всего через несколько мгновений, они становятся оживленным городом.

Преображения Вечноизменяющегося леса

Бросок 2d10	Вид местности
2	Лес; густой и темный
3	Лес; редкий и мертвый
4	Лес; горящий
5	Гора; крутые утесы
6	Гора; крутая, покрытая лесом
7	Гора; каньоны, водопады
8	Гора; вулканическая
9	Равнины; колючие растения
10	Равнины; мягкая трава, мягкая земля, похожая на зыбучие пески
11	Равнины; арктические
12	Пустыня; дюны, песчаные ямы
13	Пустыня; борозды, глубокие ущелья
14	Пустыня; замерзшая, коры кварца
15	Вода; множество небольших островов
16	Вода; замерзшая, участки предательского льда
17	Вода; бушующая река
18	Оживленный город
19	Город-призрак
20	Абсолютно чуждое и сюрреалистичное окружение

Хотя эти изменения происходят с неприятной частотой, находящиеся в лесу существа редко замечают преображение до того, как оно завершается. Трансформация глуши – это тонкий процесс. Персонаж может не понимать, что изменяется форма, размер, цвет или даже температура

окружающей его среды. Просто, в определенный момент он заметит, что обстановка разительно отличается от той, которой она была несколько мгновений назад.

Высокая гора не превратится в глубокую расселину в одно мгновение, обрекая находящихся на вершине горы людей на неминуемую гибель, но она может медленно уходить под землю, дюйм за дюймом, пока преображение не завершиться. Изменение глухомани Леса напоминает смену времен года – цвета изменяются так медленно и незаметно, что никто не замечает сам процесс, а только необычайный результат. Большая часть районов Вечноизменяющегося Леса сохраняет свой облик в течение 1d4, а потом преображается вновь.

Когда персонажи входят в лес, Мастер должен решить, какую форму ландшафта он принят на этот раз. Решение должно основываться на ходе приключения. Если же вам безразлично, в какой именно местности окажутся игроки, то используйте таблицу, приведенную ниже.

Местность, представленная выше, с 50 % вероятностью будет иметь каких-то странных обитателей. Все, начиная лачугой отшельника и пещерой, с множеством уровней, и заканчивая огромным, сюрреалистичным замком, может возникнуть в это таинственной земле. Мастеру следует задействовать свое воображение, описывая здешние земли. В одной из этих местностей можно провести эпическое приключение, даже, несмотря на то, что она исчезнет через несколько дней.

Сотни исчадий снов обитают в Вечноизменяющемся Лесу. Возможно из-за особой природы этого места, эти существа редко сохраняют свой истинный облик в его границах. Каждое исчадье снов, присутствующее здесь во время преображения, должно сделать спас-бросок против заклинания. Если спас-бросок провален, то существо изменяет свой облик. Его новая форма всегда отвечает окружающей среде. Так, в пустыне на месте исчадья возникнет хатори, пустынный кочевник или другое существо, которое связано с этим типом местности.

Многие преображенные исчадья превращаются в представителей разумных рас, и потому стая серых морфов может стать племенем дуэгаров, а несколько теневых морфов могут превратиться в вампиров. Существа верят, что они действительно являются тем, чем кажутся, и сохраняют все воспоминания о своих предыдущих жизнях, предшествующих преображению, даже если изменение произошло всего за несколько минут до встречи.

Чаще всего в Вечноизменяющемся лесу встречаются серые морфы, которые принимают облик небольших зверей, которые отвечают текущей обстановке. Насекомые, небольшие млекопитающие, или гоблины – вот облики, обычные для этих исчадий снов. Менее многочисленные теневые морфы становятся монстрами новой земли. Они могут превращаться в ужасных драколичей, древние мумии, злых авантюристов или любых других монстров, которые подходят преобразившейся земле.

Кроме исчадий снов, Вечноизменяющийся служит домом для других порождений Земель Кошмаров, включая загадочных Абберских кочевников и их изгнанников-шаманов, пропавших душ, фейров и множества изгнанных ночных ужасов.

Город Грез

У города Грез много имен. Некоторые называют его Городом Забытых Снов, другие относятся к нему, как к Городу Кошмаров. Этот безумный мегаполис, служащий домом Суда Кошмаров, находится в самом центре острова. Это обширное, разрушенное поселение, которое напоминает город-призрак, так как на его пустынных улицах или в разбитых окнах практически не видно жизни. И только тогда, когда персонаж заходит в руины, он начинает ощущать злые взгляды, наблюдающие за ним, или движение теней на краю глаза.

Город Грез изменяется так же часто, как и другие районы этого домена, хотя его облик не изменяется Вместо этого, здание передвигаются, а улицы искажаются, превращая город в огромную головоломку, которую никому не дано решить.

Посмотреть на разрушенные здания и замусоренные улицы, значит заглянуть в глубину отвергнутых надежд и древние страхи спящих со всей мультивселенной. Все в Городе Грез сломано и забыто. Чтобы подчеркнуть атмосферу безжизненности, улицы города были наделены странной акустикой.

Шуршание на одной стороне города, будет звучать точно также и на другой его стороне, тогда как рычание рядом с ним, будет казаться раздающимся примерно за милю от него. Возможно, вместе с улицами изменяется и воздух, унося в свое хаотичное путешествие и раздающиеся звуки. Как бы то ни было, определить место или источник звуком в Городе Грез невозможно.

Каждый член Суда Кошмаров, за исключением Морфея, обладает своим собственным логовом в Городе Грез. Часть этих логов, подобно дому Муллонги, покрывают значительные районы. Другие, похожие на театр Призрачного Танцора, занимают всего одно здание.

Достижение Земель Кошмаров

Как персонажи могут добраться до Земель Кошмаров? Это зависит от природы приключения, которое хочет провести Мастер. Тем не менее, есть несколько моментов, которые стоит рассмотреть. Войдет ли персонаж в этот домен через физический мир или пройдет через сны? Следующие методы могут быть использованы для того, чтобы отправить персонажей в Земли Кошмаров в их физических воплощениях. Герои, которые оказываются в этом домене подобным образом, называются *странниками*.

Первый способ представляет собой уже привычную для Демиплана Ужаса технологию. В каком бы мире не странствовали герои, туманы поднимаются из земли и окружают их, а когда они рассеиваются, то персонажи оказываются в Землях Кошмаров (во Внешних Землях, Вечноизменяющемся Лесу или Городе Грез).

Второй способ представляет собой попытку достичь острова ужаса из другого места, расположенного в пределах Демиплана Ужаса, независимо от того, домен ли это Ядра, или еще один туманный остров. Чтобы достичь Земель Кошмаров с помощью этого метода, герои должны воспользоваться кораблем или небольшой лодкой. Самый простой морской путь, ведущий к острову, представляет собой путешествие по реке Днар, а потом по туманам, которые окружают восточную часть Эгертуса, хотя путешествие из какого-то другого порта также может привести странников в Земли Кошмаров. Но не каждый корабль, вошедший в туманы у реки Днар, выходит из них у скалистого мелководья Ночного Моря, а только 1 из 10. Чтобы увеличить свои шансы, герои должны желать найти остров и иметь точные указания, которым можно будет следовать (например, доктора Иллхаусена или ван Рихтена). В этом случае, вероятность достичь Земель равняется 4 из 10. Кроме того, корабль может выйти к другому острову ужаса Демиплана. Если же судно вышло из другого порта, то Мастеру следует учесть прихоти туманов и Темных Сил.

Спящие сталкиваются с другими факторами. В большинстве случаев, спящий персонаж видит кошмар, который привлекает внимание Суда Кошмаров. Этот кошмар возникает в ответ на недавнее событие, которое было травматичным или просто имело огромный смысл для героя. После этого, сновидец переносится в сферу снов в Землях Кошмаров, где Суд питается его страхом и другими негативными эмоциями. Он становится источником снов этой сферы снов. После пробуждения, спящий возвращается в реальный мир, но каждую последующую ночь его воплощение снов вновь и вновь возвращается в сферу.

Другие сновидцы могут быть призваны к источнику снов с помощью силы снов или идущего-по-снам. Идущий-по-снам может провести других персонажей через сны, чтобы те помогли источнику, или источник может сам использовать силу призыва, чтобы позвать своих товарищей. И, наконец, Суд Кошмаров может использовать силу призыва, чтобы перенести других героев в сферу снов и увеличить количество ужаса, вызываемого разворачивающимися там сценами. В конце концов, почему это все веселье должно доставаться только одному члену партии?

И, наконец, некоторые заклинания и психические силы обеспечивают доступ к плану снов. Оттуда воплощение снов может последовать по следам другого спящего вниз, в сферы Земель Кошмаров.

Спящие и Странники

В домен Земли Кошмаров могут попасть два вида персонажей – сновидцы и странники. Спящие засыпают в реальном мире и их воплощения снов достигают Земель Кошмаров с помощью одного из

методов, приведенных выше. Странники отправляются в эти земли, находясь в физических, бодрствующих телах.

Воплощения снов обычно принимают участие в событиях, разворачивающихся в сферах снов. Если воплощение является источником снов, то ему необходимо накопить определенное количество ментальной стойкости, чтобы вырваться из тюрьмы снов (смотрите страницу 26).

Другие воплощения снов попадают в сферы снов, пересекая Вуаль Сна, и покидают их после пробуждения. Они могут принимать участие в сценах снов, которые разворачиваются в сфере, но они не связаны с этим карманным измерением так, как источник. Воплощения снов могут также вырваться из сферы снов и проникнуть в Срединные Земли. Источники не могут сделать этого, в отличие от других воплощений. Чтобы найти выход из сферы снов, воплощение должно заглянуть за образы, создаваемые подсознанием источника и увидеть внутреннюю оболочку сферы. Это не так уж легко. Если воплощение снов активно пытается покинуть сферу снов, то ему необходимо сделать бросок Интеллекта с отрицательным модификатором –6, чтобы увидеть истинный облик сферы. Если бросок успешен, то делается второй бросок Интеллекта, с отрицательным модификатором –3, необходимый для обнаружения прохода в оболочке сферы снов.

Когда изменяется сцена снов, существует определенная вероятность того, что воплощение снов, не являющееся источником, будет выброшено из сферы. Эта вероятность равняется 40%. Если при броске 1d100 результат будет равен 40 или меньше, то сфера снов пытается избавиться от чуждого ей сновидца. Воплощение снов должно сделать спас-бросок против окаменения или покинуть сферу снов. В большинстве случаев (80%) выброшенное воплощение просыпается. В противном случае, персонаж оказывается на просторах Срединных Земель.

Воплощения снов в Срединных Землях напоминают призраков, более плотных в середине, и более прозрачных в области конечностей (рук, ног, головы). Спящий, оказавшийся в этом регионе, может воздействовать на окружающую его обстановку, но ему требуется для этого большее количество времени. Все броски атаки, урона и способностей делаются с отрицательным модификатором –4. В то же самое время, окружающей среде сложнее воздействовать на сновидца. Все броски атаки и урона, направленные против него, делаются с тем же отрицательным модификатором –4. Магическое оружие и существа, которые могут ранить существ, которые уязвимы только для магического оружия, наносят обычное количество урона воплощению снов в Срединных Землях.

Каждый раз, когда Срединные Земли преображаются, воплощение снов должно делать спас-бросок против превращения, чтобы сохранить свою материальность. Если спас-бросок неудачен, то воплощение становится бесплотным и спящий просыпается в течение 1d4 раундов.

Странники сталкиваются в Землях Кошмаров с большим количеством сложностей. В Срединных Землях, странник находится в реальности мира яви, которая окружает его со всех сторон. Ему угрожают опасности, обычные для реального мира – ранения, болезни, смерть. Кроме того, на него воздействует безумие этого домена. Каждый раз, когда сюрреалистичность этого места навязывает ему себя (он замечает изменение ландшафта, наблюдает за превращением исчадья снов или видит то, что может существовать только во сне), странник должен сделать бросок безумия, чтобы сохранить свой разум.

Если путешественник входит (или его затягивает) в сферу снов, он становится похожим на воплощение снов, оказавшееся в Срединных Землях. В этой реальности, он становится менее материальным, чем обычные воплощения снов, и все отрицательные модификаторы, воздействующие на воплощения в Срединных Землях, переносятся на странника в сфере снов. Кроме того, у странника есть только один шанс покинуть сферу. Он должен найти низший портал и войти в него. Чаще всего, низшие порталы умело сокрыты среди образов и картин, создаваемых источником снов. Страннику часто приходится разгадывать и раскрывать тайны сцен снов, чтобы обнаружить низший портал. К примеру, ему надо будет пройти подземелье, возникшее во снах, или сразиться с защитником снов

Низший портал – это скрытая дверь, которая ведет из сферы снов. Эти двери обычно возникают высоко в воздухе, представляя собой завывающую, ветреную пустота, которая ведет в Срединные

Земли или даже в реальный мир. Чтобы использовать низший портал, странник должен прыгнуть в его воющие глубины. Если несколько странников хотят пройти через портал вместе, то они должны взяться за руки, и ни в коем случае не разжимать руки. Для этого, каждый странник должен сделать бросок Силы. Если один из странников проваливает бросок, но другой продолжает сжимать его руку, то связь остается целой. Если же оба путешественники провалили свои броски, то они теряют друг друга и разделяются в пустоте.

Куда же выведет странника низший портал? Это зависит от самого странника. Управление межпространственными пустота требует очень сильной воли. Но даже тогда успех не гарантирован. Странник (или ведущий группы) концентрируется на месте назначения, которого он желает достичь, и делает бросок Мудрости с отрицательным модификатором -8. Если бросок успешен, то странник достигает желаемого места. Точка назначения должна быть хорошо знакома страннику, и он должен был хотя бы раз побывать там. Она может находиться в любом месте реального мира, включая миры, расположенные за пеленой туманов Демиплана Ужаса. Если бросок провален, то странник или возвращается в сферу снов, которую он пытался покинуть, или отправляется в другое место, указанное в приведенной ниже таблице. Если у странника есть ловец снов, то для прохода через низший портал делается бросок Мудрости без отрицательных модификаторов.

Случайное место Демиплана Ужаса включает в себя любой домен Ядра или островов Ужаса. Подобный результат чаще всего ведет к новым приключениям, так как странник (или странники) оказываются в новом царстве ужаса и тошнотворного страха

Бросок 1d6 Место назначения низшего портала

1-3 Та же сфера снов
4-5 Срединные Земли
6 Случайное место Демиплана Ужаса

Силы Снов Суда

Доктор Иллхаусен идентифицировал шестерых членов Суда Кошмаров. Возможно, что существуют другие. Этими шестью членами являются Призрачный Танцор, Гипнос, Морфей, Муллонга, Человек Кошмаров и Радужный Змей. Смотрите *Журнал Доктора Иллхаусена* и *Приложение Монстров*, также включенные в этот набор, для описаний и общих сил всех членов Суда. Ниже мы рассмотрим сила снов, которые являются специфическими для каждого члена, и рассмотрим некоторые важные аспекты их логов в Землях Кошмаров.

Каждый член Суда Кошмаров специализируется на определенном типе жертв, которых он любит мучить. Члены суда также обладают своими собственными вкусами, относительно природы их сфер снов и силами снов, которые они *предпочитают* использовать вместе со сферами. Наиболее часто используемые силы этих злодеев и то, *как* они их используют, описаны в этом разделе. Тем не менее, помните, что это всего лишь общие *тенденции*. Любой член Суда может использовать каждую из сил, упомянутых во Второй Главе.

Призрачный Танцор

Любимые Силы: путаница, кошмар.

Призрачный Танцор – это вестник печали и раскаяния. Её источники мучаются от осознания того, что они заставили страдать других. Она напоминает своим жертвам об их трагическом прошлом с помощью образов, событий и людей, связанных с ними.

Большая часть её снов начинается с тонкого намека на то, что определенный человек, который считался мертвым, все еще жив, или определенное событие так и не произошло. Она разжигает надежду источника на то, что событие, вызывающее его печаль, было исправлено – умершая любимая каким-то образом выжила или проваленная миссия каким-то образом была выполнена. Призрачный Танцор ведет спящего по этому пути в течение нескольких ночей, вызывая надежду на

то, что существует возможность все исправить. И тогда, после долгих и суровых страданий, она разрушает его надежды в новом кошмаре.

Как только жертва осознает свою неудачу, Призрачный Танцор напоминает ему о трагедии в последующих кошмарах и яростными атаками на его разум, связанными с этим событием.

Гипнос
Любимые Силы: устрашение, неспособность, замедление.

Источники снов, избранные Гипносом, являются испуганными личностями, которые ощущают себя ненужными или неуместными в реальном мире. Воин, который переживает мучительное поражение, маг, который запинается при произношении важнейшего заклинания, или даже простой фермер, который работает целыми днями, но не может обеспечить свою семью – все это любимые жертвы Гипноса.

Гипнос любит постепенно увеличивать напряжение, принуждая сновидца предчувствовать неизбежный конфликт, который заставляет героя бояться того, что он не сможет победить. Когда же наконец начинается поединок, Гипнос призывает исчадий снов и активирует силу замедления или устрашения, чтобы спящий не смог убежать или достойно сражаться.

Гипнос также использует свои гипнотические способности (смотрите *Приложение Монстров*), чтобы заставить источников снов служить ему в реальном мире. Сомнамбулы, которые пытаются нанести раны другим, часто оказываются жертвами злобного ментального прикосновения Гипноса.

Морфей
Любимые Силы: Изменить сферу снов, неуязвимость, преображение.

Владыка Изменений, как иногда называют Морфея, отражает неукротимые силы Земель Кошмаров лучше, чем кто-либо другой. Тогда как Призрачный Танцор любит убеждать спящего в том, что он или она находятся в реальном мире (а я думала, что это любимое занятие Змея. Прим. переводчика), Морфей предпочитает сбивать своих жертв с толку, с помощью волн сюрреальности и безумия. Его сферы снов всегда необычны и фантастичны. Жертвами Владыки Изменений становятся те, кто пережил ужасное или травмирующее событие, или не может справиться с неожиданным изменением в своей жизни.

Морфей любит помещать своих подопечных во враждебное окружение. Не считая необходимости выжить в самых необычайных местах, жертвы этого злодея, с помощью силы *преображения*, превращаются в столь же необычных существ. Он редко разрешает им использовать оборудование или имущество, и потому сновидцам приходится выживать только с помощью своей хитрости или других сил.

Источники снов Морфея часто обнаруживают себя бегущими по разрушающимся мостам, вынужденными прыгать по спинам летящих птиц, чтобы достигнуть другой стороны, или принимающими участие в других, столь же безумных и смертельных развлечениях. Даже смерть используется Морфеем в качестве наглядного опыта, так как он всегда наделяет своих источников *неуязвимостью*.

Спящий может стать животным, лишиться головы или, спотыкаясь кружить по сфере, лишившись большей части органов чувств, или он может даже стать божественным существом, обладающим большим количеством мощи, чем он может контролировать. Все сферы снов Морфея оживляются только воображением или положением источника снов, но Владыка Хаоса известен своей способностью, превращать самые простые идеи в нечто воистину ужасное.

Муллонга
Любимые Силы: изменить восприятие, штурм сознания, преображение, замедление.

Первобытная ведьма, Муллонга, избирает себе в жертвы тех, кого мучает страх и фобии. Эти страхи

могут быть вызваны каким-то ужасным событием или безумием – но Муллонге это безразлично.

Разнообразие и огромное количество фобий означает, что у Муллонги всегда будет множество подконтрольных её сфер снов. Источник снов, который, к примеру, боится собак, обнаружит, что его воплощение снов превратилось в кошку, и оказалось в сцене снов, населенной злобными псами. Муллонга любит создавать кошмары, в которых её жертва убегает или пытается спрятаться. В конце концов, источник страха жертвы настигает её и нападает. Борьба не будет долгой, так как хищник всегда берет верх над ослабевшей добычей. Ужасный конец, всегда сочетается с силой штурма сознания, оставляя жертве ужасные воспоминания о своей гибели от руки того, чего она боялась больше всего на свете.

Радужный Змей

Любимые Силы: одурманивание, контроль, путаница, вызов.

Злобная усмешка Радужного Змея не может скрыть его коварную натуру. Жертвами этого злодея становятся те, кто был, или почти был предан.

Одной из любимых тактик Змея является поиск параноидального сновидца, который становится его источником, а потом с помощью силы вызова перенесение его близких товарищей в сферу снов. Как только появляются товарищи источника снов, Змей создает такую ситуацию, в которой источник и его друзья начинают подозревать друг друга в предательстве. Чаще всего, он делает это с помощью создания доказательств “лжи” или демонстрируя сновидцам образы их товарищей, которые нагло лгут им в сценах снов, хотя Змей не брезгует и силами одурманивания и контроля, чтобы заставить одного из спящих совершить предательство, а потом забыть о нем.

Злодей добивается успеха, если ему удается одурманить спящих до такой степени, что они уже не замечают, что они находятся во сне. В результате этого, они могут продолжить свое противостояние и в реальном мире, причиняя друг другу еще более мучительные страдания.

Человек Кошмаров

Человек Кошмаров никогда не управляет ходом сна лично, хотя он может зайти в исключительно интересную сферу снов, чтобы понаблюдать за происходящими там событиями. В этом случае, Человек Кошмаров старается смешаться с обстановкой. Он редко разрешает спящим увидеть себя.

Человек Кошмаров управляет несколькими могучими эннуями, называемыми Ужасами, которые лично следят за его постоянными сферами снов. Эти сферы снов содержат в себе сновидцев, впавших в глубокую кому. Их спящие разумы поддерживают сферы снов в состоянии постоянной активности. Когда источник снов умирает, Человек Кошмаров быстро находит ему замену, с помощью загадочной паутины.

Паутина Снов

С помощью сил загадочного устройства, называемого Паутиной Снов, члены Суда Кошмаров могут достигать плана снов и пленять сновидцев, страдающих от темных сновидений. Воплощение снов, находящееся в кошмаре, может оказаться в мистической паутине. Если его сразу же не переносят в Земли Кошмаров, то плененное воплощение может оставаться пленником в течение 1d6 ночей. Спящий каждую ночь просыпается, как обычно, но в течение всех шести ночей, его воплощение снов продолжает переживать один и тот же кошмар. Сновидцы, оказавшиеся в паутине, теряют по 1 пункту Интеллекта каждую ночь. Эти утраченные пункты обеспечивают питание Суда.

Если плененное воплощение снов заинтересовало члена Суда, то его переносят в Земли Кошмаров и заключают в постоянной сфере снов. Оказавшись в сфере, воплощение становится источником снов, чьи негативные эмоции и страх развлекают и насыщают членов Суда.

Каждый член Суда связан с мистической паутиной силой магической реликвии.

Логова Суда Кошмаров

Каждый член Суда Кошмаров занимает свое место в Срединных Землях, место, которое он называет своим домом. Эти логова отражают природы их хозяев и содержат источники их сил – загадочные

реликвии, которые связывают их с Паутиной Снов. Эти места и реликвии коротко описаны ниже.

Скорбящий Собор
Логово Человека Кошмаров – это разрушенный собор, стеклянные витражи которого отображают сцены, разворачивающиеся в сферах снов и разумах спящих, оказавшихся в Паутине Снов. Если странник решает исследовать руины, то он, скорее всего, не встретится с Человеком Кошмаров. Каждый, кто смотрит на сцены, изображенные на витражах, должен сделать бросок ужаса.

Магической реликвией Человека Кошмаров является прекрасный Алтарь Снов, который находится в апсиде собора. Он обеспечивает своего владыку практически неограниченным количеством мощи. Периодически Суд Кошмаров встречается на Епископском Суде (Consistory Court) чтобы обновить и усилить магию, которая сплетает загадочную паутину и связывает постоянные сферы снов друг с другом.

Ночные ужасы скитаются по близлежащему кладбищу, питаясь энергией до тех пор, пока их владыка не отправит своих слуг с очередной ужасной миссией.

Театр Смерти
Призрачный Танцор посещает этот изысканный, но уже разрушающийся театр. Множество нежити обитает здесь, выступая в роли плененной аудитории для вечерних представлений Танцора. С потолка главного вестибюля театра свисает богато украшенный канделябр. Это магическая реликвия Призрачного Танцора.

Если странники заходят в разрушенный театр, то они могут попасть на одно из представлений Танцора. Тем не менее, подобное событие может сокрушить даже самый могучий разум.

Шпиль Сна
Гипнос обитает в бледной белой башней, скрытой густыми туманами. Это место является живой частью своего повелителя, которая заполнена смертельными ловушками, призванными уберечь Гипноса от любой опасности.

Башня окружена рвом. Вода выделяет ядовитые испарения, которые вызывают сон у всех существ, включая и тех, кто в обычное время обладает магическим сопротивлением сну (например, эльфов). Чтобы пересечь ров, странник должен сделать спас-бросок против заклинания, пытаясь побороть усыпляющие пары. В случае неудачи, путешественник засыпает на 1d8 часов и просыпается в сфере снов. Если бросок успешен, то странник может пытаться противостоять следующей ступени защиты башни.

В стенах башни нет ни окон, ни дверей. В это место можно попасть только при помощи магии, и, кроме того, оно обладает 65% сопротивляемостью ко всем заклинания.

Внутри башни, еще до встречи с прислужниками и силами Гипноса, страннику необходимо будет справиться с постоянным заклинанием *замедление*, которое воздействует на внутреннюю часть здания. Оно обладает таким же воздействием, как и заклинание волшебника 3-его уровня, но не прекращается до тех пор, пока герой не покинет башню.

Магической реликвией Гипноса является стеклянный гроб, в котором он спит.

Вечноизменяющийся Лес

В Вечноизменяющемся Лесу обитает Морфей, хотя у него и нет постоянного логова. Его магической реликвией является большая каменная арка, стоящая в глубине изменяющегося леса. Её черная поверхность покрыта рунами, и говорят, будто это единственная часть леса, которая никогда не изменяет своего облика, островок стабильности в море хаоса.

Гетто

Ведьма Муллонга обитает в Гетто, которое скитается по городу Грез, подобно живому чудовищу. Из-за мрачных предчувствий, пронизывающих воздух, все броски страха и безумия делаются с отрицательным модификатором –2. Магическая реликвия Муллонги находится в одном из самых разрушенных зданий. Это огромный черный котел, покрытый рунами и заполненный бурлящей черной жидкостью.

Первозданный Сад

Радужный Змей обитает в Первозданном Саду. Это место буквально кишит всеми видами змей и рептилий. Змей обычно скользит по ветвям Дерева Подозрений, огромного древа, с покрытой рунами корой и мистическими корнями, которое и является магической реликвией этого члена Суда.

Исчадья Снов

Исчадья снов – это существа, родиной которых являются Земли Кошмаров, совмещающие в себе материальную природу реального мира с эфирностью плана снов. Суд Кошмаров использует этих существ в различных целях, включая отыгрыш вспомогательных ролей в сценах снов, которые разворачиваются в сферах снов.

На плане снов, исчадья снов еще менее материальны. Они просто плавают среди снов, вращающихся в Стене Цвета, пока не формируется сфера снов. После этого, они спешат туда, чтобы побыть несколько мгновений в реальности 2 уровня до того, как сфера исчезнет.

Исчадья Земель Кошмаров гораздо более зловещи и опасны. Они принимают облики, взятые из воспоминаний сновидцев. Когда исчадья сталкиваются со странниками, они поглощают их воспоминания с помощью физического контакта и силы поглощения (смотрите *Приложение Монстров*).

Странники, чьи воспоминания были поглощены, теряют единицы Интеллекта. Если в результате поглощения, показатель Интеллекта странника опускается до 0, то его физическое тело становится телом снов до тех пор, пока утраченные пункты показателя не будут восстановлены. Исчадье снов, поглотившее последнюю единицу Интеллекта, принимает физический облик странника. Странник не может восстановить Интеллект до тех пор, пока это исчадье не будет уничтожено.

Абберские Кочевники

Для большинства путешествующих по Землям Кошмаров, Абберские кочевники являются странными и пугающими людьми. Кажется, будто они страдают множеством различных видов умственных расстройств, во всяком случае, для тех, кто пришел из более здорового мира. Тем не менее, в царстве умопомешательства, прикосновение безумия просто необходимо для выживания.

Абберцы считают все вещи мимолетными, так как Вечноизменяющийся Лес, в котором они обитают, каждое мгновение. Из-за того, что ничто, окружающие их, не остается таким же, каким оно было раньше, Абберцы не верят в то, что не могут увидеть. Кроме того, если что-то исчезает из их поля зрения, то они сразу же забывают о нем. Не существуют ничего, чего нельзя было бы ощутить в это мгновение.

Абберское Общество

Абберцы являются единственными настоящими людьми, которые обитают в Вечноизменяющемся Лесу (Исчадья снов в облике людей не считаются). Это пассивный, изредка готовый помочь народ. Если странник сможет понять необычный взгляд на мир, которым обладают Абберцы, то те, возможно, смогут ему помочь.

Странная окружающая среда Срединных земель заставила Абберцев развить в равной степени странную философию и взгляд на мир. Так как им известно, что мир и все, что существует в нем (за исключением их самих), изменяется без предупреждения, то Абберцы убедились в том, что лишь то,

что они могут почувствовать в данный момент, является реальным.

Абберцы не понимают концепцию причины и последствия. В земле, где что-то работает сейчас, а позже становится ненужным, где огонь сегодня разжигают дровами, а завтра водой, природа мира дика и непредсказуема. Эти кочевники не видят сны, хотя некоторые члены их общества научились хождению по снам. Возможно, отсутствие снов защищает их от назойливого внимания Суда Кошмаров.

Члены Абберских племен не практикуют магию. У Абберцев нет магов, а жрецы очень редки. Те немногие Абберцы, которые решили изучить жреческую магию, и попытаться познать окружающий их загадочный мир, покидают свои племена ради их же безопасности и становятся Абберскими шаманами.

Абберские шаманы – это самые странные и наиболее эксцентрические изгои из общества довольно специфических людей. Им никогда не разрешают жить вместе с остальными представителями племени. Люди верят, что магия, которой они владеют и знания, которые они ищут, привлекают внимание худших обитателей Земель Кошмаров, и, в некоторой степени, это так. Морфей, и особенно Муллонга, иногда ищут шаманов ради собственного развлечения.

Ловцы Снов

Абберские шаманы обладают зловещими талисманами, называемыми ловцами снов. Ловец снов состоит из деревянного посоха, вокруг которого обвиты виноградные лозы, солома и перья, расположенные в определенном порядке. С помощью этих талисманов, Абберский шаман или другой странник может безопасно покинуть сферу через низший портал и отправиться туда, куда пожелает.

Чтобы обнаружить низший портал, странник должен сделать бросок Мудрости с отрицательным модификатором -8. Если странник обладает ловцом снов, то отрицательный модификатор не применяется.

Если в низший портал заходит Абберский шаман, обладающий ловцом снов, то единственным местом, за исключением сфер снов, которого они могут достичь, являются Срединные Земли, а именно Вечноизменяющийся Лес. Все остальные места не доступны шаманам, даже если они желают перенестись туда.

Глава IV: Клиника Доктора Иллхаусена

Прошлой ночью, я видел
ужаснейший из снов...»

—любой пациент клиники

На окраине Эгертуса, в домене Новая Васса, над берегами реки Днар возвышается огромное, зловещее здание. Большинство жителей Эгертуса называют его “изолятором”. Табличка над дверями гласит “Клиника для душевнобольных”. Потревоженные люди из различных уголков Ядра обрели приют за его каменными стенами. Здесь может быть излечено любое умственное заболевание, но главный врач, Доктор Грегориан Иллхаусен, специализируется на проблемах связанных со сном и ужасами, вызываемыми снами и кошмарами. Иллхаусен – это преданный помощник тем, кто нуждается в помощи, который никогда не откажется от пациента из-за недостатка средств или страха за свою безопасность. Для большинства, его неофициальные манеры и понимающий характер ведут к конечному излечению или улучшению. Но для тех, кого мучают зловещие сны, Иллхаусен

становится личным крестоносцем. Кроме того, доктор ведет личную и тайную войну – войну с Судом Кошмаров.

Здание изолятора было возведено за много лет до рождения Иллхаусена. Когда он стал врачом, он стал работать здесь. Когда, спустя несколько лет, его позиции укрепились, он начал работать для того, чтобы изменить не только название, но и суть изолятора. Именно благодаря ему, это место стало клиникой.

Иллхаусен верит, что доброе и сострадательное отношение сделает больше, чем шоковая терапия, экспериментальные лекарства и погружения в разбавленную кислотой воду – методы, обычно используемые другими врачами, включая его коллегу, Доктора Таскера.

Доктор Харрод Таскер является полной противоположностью Иллхаусена. Он верит в старые способы – плеть, кнут и другие приспособления, которые успокоят пациентов с помощью боли. Он лечит безумцев, как животных, наказывая их, когда они что-то сделали неправильно, используя при этом все новые и новые методы. Иллхаусен и Таскер постоянно находятся на грани стычки, особенно в тех случаях, когда один из них пытается разобраться в действиях другого. К сожалению, клиникой руководит город Эгертус, хотя Иллхаусен и числится главным врачом. Он уже неоднократно тайно пытался добиться увольнения Таскера, но официальные лица города отказываются лишать клинику врача, особенно тогда, когда она переполнена.

Доктор Таскер

Доктор Харрод Таскер провел последние 15 лет в тени доктора Илхаусена. Их коллеги в медицинских кругах начали серьезно относиться к необычным методам Иллхаусена. Для Таскера, который верен кондиционированию, традиционной практике кнута и пряника, используемой для воздействия на поведение безумца, это было святотатством.

В конце концов, зависть доктора Тасера достигла своих пределов, особенно когда знаменитый доктор Рудольф ван Рихтен приехал в Эгертус не для того, чтобы навестить его, а ради встречи с глупым Иллхаусеном. Во время этого визита, Иллхаусен пытался доказать ван Рихтену преимущества своей терапии, выпустив нескольких наиболее преуспевающих пациентов. Но Таскера ему обмануть не удалось. Он знал, что эти хитрые больные только начинали исцеляться. И потому, он нанял людей в Эгертусе, которые должны были схватить бывших пациентов и доставить их в клинику. К ярости Таскера, из этого ничего не вышло, но когда Иллхаусен узнал о произошедшем, то был разгневан. Доктор, вместе с его новым другом, ван Рихтеном, ворвался в офис Таскера и выругал его, как ребенка (во всяком случае, так кажется Таскеру). Они не оценили его, в отличие от настоящих профессионалов (вновь, по мнению Таскера), но вместо этого создали коалицию, направленную против несчастного врача.

Доктор Таскер запомнил этот день. Он знал, что должен отомстить Иллхаусену, но не знал, как именно. В конце концов, он погрузился в глубокий сон. Во сне, он ходил по коридорам клиник и охотился за профессором (который напоминал визжащую свинью). Он даже видел, как разрезает вопящего Иллхаусена на толстые, жирные куски. После этого, через темные коридоры клинки прошла темная фигура. Это был Человек Кошмаров. Он рассказал Таскеру, что это были Земли Кошмаров, место, которое Иллхаусен начал исследовать. Это исследование не могло радовать Человека Кошмаров.

Если Таскер поможет ему, говорил Человек Кошмаров, то он не просто убьет Иллхаусена – он сведет его с ума. Таскер согласился, и, в течение месяца, ночной ужас, ошибочно принимаемый за призрак Мандалайн, начал появляться в стенах клинки.

С того времени, Таскер узнал многое о Землях Кошмаров, во всяком случае, больше, чем Иллхаусен. Иллхаусен не знает, что его коллега объединился с Судом Кошмаров, но подозревает, что Таскеру известно о его исследованиях. Возможно, думает Иллхаусен, Таскер говорил с его товарищами, которым известно об его изысканиях, или читал его журнал, который он теперь спрятал.

Теперь Таскер намеревается оставить Иллхаусена страдать в призрачных руках Мандалайн. Когда Иллхаусен в конце концов сойдет с ума, то клиника и слава достанутся доктору Харроду Таскеру, и

его имя будет почитаться всеми представителями мира медицины. Во всяком случае, об этом мечтает Таскер.

Клиника и Парк

Доктор Иллхаусен и его клиника известны во всех доменах Ядра. Мужчины и женщины приходят даже из Марковии, чтобы исцелиться от умственных расстройств, особенно в том случае, если они связаны с кошмарами. Большая часть этих несчастных все еще находится в здравом уме. В течение 1d4 месяцев они посещают доктора Иллхаусена или доктора Таскера, уплачивая по 100 золотых монет за каждый месяц лечения. Тот, кто не может оплатить лечение, изгоняется Таскером, но Иллахусен, в большинстве случае, оказывает помощь даже неимущим в обмен на работу в клинике. Если пациент сильно болен, то Иллхаусен оказывает ему помощь бесплатно.

Тот, кто сам приходит в клинику, может приходить и уходить из неё, когда ему захочется. Но те пациенты, которые были присланы сюда каким-то посторонним лицом, могут покинуть клинику только с разрешения одного из врачей. Спокойные больные могут оставаться в комнатах на втором этаже. Они могут целыми днями гулять по клинике, но на ночь их запирают в комнатах.

Истинные безумцы, которые находятся в нижних палатах, редко выходят на волю. Многих направляет сюда администрация Эгертуса, которая номинально платит за их содержание. Они заперты в крошечных коморках и покидают их только под наблюдением врача и нескольких санитаров.

Исцеление Душевнобольных

Те, кто приходят сюда по своей собственной воле, могут увидеться с Иллхаусеном или Таскером – большинство избирает первого. Лечение под руководством доктора Иллхаусена дает положительный модификатор +3 к броску излечения безумия, как описано в книге правил Царства Ужаса. Лечение доктора Таскера дает отрицательный модификатор -1 к броску исцеления. Таскера нельзя назвать плохим врачом, особенно сравнивая его с другими врачами, работающими в лечебницах Ядра (да, по сравнению с Доминиани он еще ничего. Прим переводчика.), но не больше. Революционный подход Иллхаусена работает гораздо лучше, так как он не использует таких методов, как шоковая терапия и исследовательская хирургия.

Парк

Клиника для Душевнобольных была построена, как обычный санаторий, около 50 лет назад. Её коричневый фасад и аккуратный окружающий парк разительно отличаются от грязных серых коридоров, расположенных внутри. Объясняется это просто. Немногие из тех, кто следит за парком, встречались с ужасным призраком Мандалайн. Уборщики, работающие внутри здания, покинули клинику еще примерно год назад.

Локации, указанные на карте клиники, описаны ниже.

1. **Пруд**: За госпиталем раскинулся природный пруд. В его глубинах скрываются разноцветные золотые рыбки и пестрые черепашки. Доктор Иллхаусен иногда обязывает определенных пациентов кормить рыбок, пытаясь научить их ответственности и состраданию. Зимой, он часто разрешает пациентам кататься на коньках по его замерзшей поверхности.

2. **Кладовая и каретный сарай**: В одной части этого здания находятся три экипажа. В оставшейся части хранятся садовые инструменты, такие как грабли и ножницы.
3. **Конюшня**: В огражденном пространстве конюшен свободно бегают четыре лошади. Внутри находится амбар, сено, вода, овес, сбруя и упряжь, используемые для того, чтобы запрягать животных в экипажи.
4. **Персиковая Роща**: Роща персиковых деревьев украшает это место. Иногда, доктор

Иллхаусен приводит своих пациентов в рощу, чтобы те помогли ему собирать персики. После этого, их раздают пациентам за ужином.

5. **Кладбище**: Иногда пациенты клиники умирают. Некоторые заканчивают жизнь самоубийством, другие умирают от старости, но последнее время продолжает расти количество людей, погибших от рук Суда Кошмаров.

Кладбище клиники – это спокойное место, которое окружено железной оградой. Только у Иллхаусена и Таскера есть ключи к воротам. Кладбище всегда кажется темным, так как высокие деревья близлежащего леса бросают черные тени на густые травы и серые надгробья этого места.

Здание, Первый Этаж

На первом этаже клиники находятся офисы персонала, кухня, столовая и рабочие комнаты. Центральная часть здания украшена прекрасным оранжевым мрамором с красными занавесями и аксессуарами. Широкая лестница в вестибюле сделана из такого же мрамора и ведет в личные офисы наверху.

На другом конце здания находятся еще более широкие лестницы. Они были построены, чтобы облегчить передвижение охранников вверх и вниз по лестницам. Они всегда закрыты, хотя каждый член персонала имеет ключ, с помощью которого можно открыть доступ на любую лестницу.

Другие локации, указанные на карте клиники приведены ниже.

6. **Комната Медсестер**: Каролин Динвидди является главной медсестрой клиники. Она или одна из оставшихся четырех медсестер всегда находится здесь. В этом месте стоит три стола, лежит регистрационная книга для посетителей и самые обычные медицинские инструменты. В закрытом ящике картотеки хранятся начальные характеристики тех, кого сюда прислали официальные лица Эгертуса. Записи поступающих пациентов хранятся в локации под номером

Охранник с кожаными ремнями и тяжелыми зажимами дежурит в зале к северу от комнаты медсестер, на случай непредвиденных обстоятельств.

Когда открываются передние двери, в этом офисе звонит небольшой колокольчик. Гости и посетители клиники должны поговорить с медицинскими сестрами до того, как углубляться в коридоры клиники.

Кроме медсестер, наготове всегда находится двое санитаров. Они сопровождают пациентов и обитателей клиники или выполнят тяжелую работу в госпитале. Ни один из этих мужчин не задерживается на работе надолго. Призрак Мандалайн уже изгнал отсюда их предшественников, но многих привлекает достаточно щедрая плата, которую предлагают городские власти.

Медсестра: Int Средний (10); AC 10; MV 12; HD 0-уровень, 3 hp; THACO 20; #AT 1; Dmg в зависимости от оружия; ML Средняя (8); AL NG

Санитар: Int Средний (8); AC 10; MV 12; HD 0-уровень, 6 hp; THACO 20; #AT 1; Dmg 1d6 (дубинка); ML Средняя (9); AL LN

7. Камера: Когда жестокие безумцы впервые попадают в клинику, их приводят сюда, пока доктор Иллхаусен или доктор Таскер не уведут их на нижний этаж. Эта комната оббита мягким материалом ради безопасности безумцев.

8. Шоковая Терапия: Металлическая кровать с кожаными ремнями является центральной деталью этой комнаты. Рядом с ней находится ручной генератор, который посылает электрические разряды в кровать и тело каждого, кто лежит на ней. На столе лежал пилы, скальпели и другие инструменты, способные вызвать кошмары у тех, кто находится в достаточно здравом уме, чтобы узнать их. Только доктор Таскер использует эту комнату, и то, что находится внутри. Он никогда не разрешает никому наблюдать за его работой и обычно запирает дверь во время своих сеансов. Таскер даже закрасил окна, чтобы испытывать уверенность в том, что никто не сможет сделать за ним во время работы.

Каждый, кто лежит на кровати при включенном генераторе, испытывает мучительную, но чаще

всего не смертельную боль. Жертва теряет 1d2 хит-поинта в течение каждого раунда, и её Ловкость уменьшается на пункт из-за временного перенапряжения нервной системы. Ловкость восстанавливается со скоростью 1 единица в оборот. В результате электрического шока, этот показатель не может опуститься ниже половины его начального значения.

9. Библиотека: Эта комната заполнена бесконечными рядами книжных полок. Тысячи книг, посвященные темам, варьирующимися от умственных расстройств до истории Новой Вассы, могут быть обнаружены в этом месте. К сожалению, здесь нет каких-либо редких текстов, и книги расставлены беспорядочно.
10. Комната аптекаря: Госпиталь должен был нанять аптекаря, который мог бы составлять необходимые лекарства. Он был убит во время ужасного несчастного случая, произошедшего в этой комнате несколько месяцев назад. С тех пор, врачи должны полагаться на аптекарей Эгертуса. Комната была убрана после гибели фармацевта, но темные пятна крови и осколки стекла до сих пор видны в щелях серых стен. Здесь практически не осталось ничего, что было бы связано с фармацевтикой, но мензурки, пузырьки, горелки и другие химические аппараты могут быть найдены здесь в небольших количествах.

11. Прихожая: Гости и члены семей ожидают в этой простой, но элегантной прихожей. Здесь стоит несколько плюшевых диванов и стульев, и медсестры всегда приносят гостям горячий чай. Хотя персонал, отвечающий за уборку, уже давно покинул посещаемую призраком клинику, медицинские сестры держат это место чистым, а окна – открытыми, стараясь сделать прихожую более удобной для посетителей.

12. Администрация: Старый администратор стал одной из жертв Мандалайн. Задача корректировки и сохранения больничных записей теперь легла на плечи старшей медсестры Динвидди. Она хорошо выполняет эту работу, но она не доставляет её радости.
Из-за того, что на ней лежит еще множество обязанностей, эта комната практически всегда пустует, хотя дверь в неё остается закрытой. Оценка умственного состояния пациентов, заметки и ходе лечения, и их медицинские истории хранятся в веренице ящиков, установленных в этом кабинете.
Предполагалось, что записи будут обновляться каждую неделю, но и Иллхаусен, и Таскер часто используют свои заметки свыше месяца, прежде чем добавить их к официальным записям. Поиск папки, связанной с определенным пациентом, достаточно прост, так как Динвидди расположила их в алфавитном порядке. Тем не менее, в любом случае поиск займет не меньше 1d4 оборотов.

13. Ординаторская: Пять медсестер, два санитара, три повара и два садовника – вот все, что осталось от персонала клиники. Служащие, отвечающие за чистоту и техническое обслуживание больницы, бежали после появления демонической Мандалайн. У оставшегося персонала нет времени на отдых, и потому в последнее время ординаторская пустует.

14. Операционная: Время от времени, пациент или член персонала получает ранение, которое требует серьезного медицинского вмешательства. В этом случае, их приносят сюда. В настенном шкафу скрываются операционный стол и необходимые инструменты, такие, как пилы, зонды и скальпели. Ручной насос на стене связан с колодцем клиники и обеспечивает операционную свежей водой.

15. Кухня: Три повара остались в госпитале, хотя некогда их было одиннадцать. В кухне находится несколько столов и хорошо укомплектованная кладовая, заполненная молоком, мясом и овощами. Насосы, доставляющие воду из внешнего колодца, обеспечивают кухню водой. Фарфоровые раковины заполнены грязными кастрюлями и сковородками. Три повара теперь должны кормить целую больницу, и потому наведение чистоты стало второстепенной задачей. К сожалению, в результате этого кухня наводнилась насекомыми и крысами. Каждый, кто заглядывает в кухню после наступления темноты, с 50% вероятностью натолкнется на 1d20 крыс.

Крысы: Int Звериный (1); AC 7; MV 15; HD ¼; hp 2 каждая; THACO 20; #AT 1; Dmg 1; SA болезнь; ML Ненадежная (3); AL N

16. Столовая: Персонал госпиталя когда-то ел здесь. Теперь служащие клиники предпочитают

есть по отдельности, пристально всматриваясь в тени, чтобы убедиться, что к ним не приближается Мандалайн.

Здание, Подвал

Нижний этаж клиники часто называется персоналом санаторием или нижними палатами. Здесь находятся самые беспокойные пациенты, которые слишком безумны иди жестоки, чтобы оставаться на свободе. Безумное клекотание, ужасный смех и леденящие кровь песни эхом разносятся по темным коридорам. Даже персонал, годами заглядывающий в это мрачное подземелье, содрогается, когда им приходится спускаться в нижние палаты.

17. Комната Терапии: Иллхаусен и Таскер редко общаются с жестокими пациентами в их палатах. Они предпочитают принимать их в этой более яркой, оббитой мягким материалом комнате. Внутри находится смирительный стул, который можно поднять или опустить, для помещения пациента в нужную позицию. Ремни сделаны из вареной кожи, и, чтобы разорвать их, необходимо сделать бросок перегрузки с отрицательным модификатором -10%. Единственный стул для врача является еще одной деталью меблировки этой комнаты. Дверь автоматически закрывается на замок, если её захлопнуть, и в ней есть окно, через которое можно заглянуть в комнату. Во время посещения пациента врачом, за дверью всегда дежурит санитар. Таскер требует, что окошко оставалось закрытым, когда он общается со своими пациентами.
18. Бойлерная: Для освещения клинки используется природный газ, а для отопления – пар. Эта трехуровневая комната обслуживает верхний госпиталь и содержит в себе машины, необходимые для его функционирования. Металлическая лестница и множество узких мостков заполняют верхний уровень бойлерной. Они используются не только для того, чтобы добраться до бойлера с любого уровня, но также и для работы с трубами, которые отходят от печи, связываясь с трубами, расходящимися по всей клинике. Эти трубы достаточно велики, чтобы согреть всю больницу. С целями освещения, газ закачивается из природного источника и обеспечивает топливо для ламп, которые расположены в различных залах, офисах и на лестницах. Большая их часть в светлое время остается потухшей, но лампы на лестницах и в приемной горят всегда, если их, конечно же, не погасит сильный порыв ветра. Вода из большого пруда, расположенного снаружи, проходит через бойлер. Возникающий в результате этого пар поднимается по трубам на верхние уровни и обеспечивает тепло. Бойлер работает на угле, доставляемым зимой раз в месяц местными шахтерами.
19. Палаты: Вход в лабиринт палат, в которых удерживаются самые жестокие пациенты клиники, может послужить испытанием для нервов отважнейшего из героев. Многие больные настораживаются и начинают беспокоиться, когда слышат, что кто-то приближается. Из окон палат высовываются руки, и неприличный свист доносится из-за закрытых дверей.

Здание, Второй Этаж

Офисы докторов занимают верхний этаж здания. Некогда, здесь работала команда, состоящая из восьми врачей. В течение последнего года, большая часть этих людей была изгнана или даже убита мстительным призраком Мандалайн. Один из них теперь находится внизу, в больничной палате, тогда как в распоряжении Иллхаусена и Таскера оказался целый этаж. Каждый из них занимает отдельное крыло.

20. Пустые офисы: Врачи, которые работали здесь, часто покидали их в спешке. Рецепты и записи отдельных пациентов лежат на полу и торчат из наполовину открытых ящиков столов.
21. Офис Доктора Иллхаусена: Иллхаусен проводит гораздо больше своего времени в этой комнате, чем в его квартире в Эгертусе. Он редко возвращается домой, так как его работа никогда не заканчивается. Иллхаусен держит свои окна чистыми, и потому лица его пациентов заливают солнечные лучи, когда они ложатся на кушетку. Его книжные полки заполнены книгами, подобными тем, которые хранятся в библиотеках. На большинстве книг лежит толстый слой пыли, так как их уже длительное время не открывали. Одной из книг, которая может оказаться полезной, является прекрасная работа, посвященная теории и практике гипноза. Если персонаж прочитает её, он может сделать гипноз одним из своих неоружейных навыков, когда у него появятся свободные слоты. В поцарапанном столе, сделанном из красного дерева, находится несколько ящиков,

заполненных записями, записками и наблюдениями, относящимися к пациентам, расположенных на нижних этажах. Один из ящиков закрыт на ключ, который хранится у Иллхаусена. В нем находится Журнал Доктора Иллхаусена, с посвящением доктору ван Рихтену. Вся информация, которую ему удалось собрать, находится внутри этой книги. Он чувствует, что если он разделит эти знания с другими, то породит только большее количество страхов, которое будет, в свою очередь, создавать кошмары, которые будут питать Суд Кошмаров. Из-за этого, он осмелился поделиться этой информацией только с несколькими доверенными лицами. Он многое обсуждал с доктором Таскером, но теперь он чувствует, что это вряд ли поможет в решении данной проблемы. Кроме того, среди его личных бумаг находятся записи, относящиеся к лечению доктора ван Рихтена. Кажется, будто ван Рихтен приехал к Иллхаусену, пытаясь избавиться от кошмаров, предвещающих его гибель, и Илххаусен должен был на некоторое время госпитализировать его. Хотя последние записи указывают на то, что он все еще беспокоится о здоровье своего друга, ван Рихтен недавно выписался из клиники.

22. Офис Доктора Таскера: Некогда Доктор Харрод Таскер был очень аккуратным и организованным человеком. Он верил, что порядок и дисциплина важнее всего на свете. Тем не менее, примерно год назад он изменил свое мнение. Доктор продолжает очень тщательно относиться к своей внешности, но состояние его офиса указывает на то, что безумие уже начинает проникать в его разум. Бумаги, папки, книги и журналы разбросаны по всему офису. Кто-то, не знакомый с Таскером, мог бы решить, что это место подверглось обыску, но теперь это нормальное состояние его кабинета. Среди всяческого хлама лежат бумаги пациентов и результаты анатомических исследований. Бросок Интеллекта откроет, что большая часть этих заметок относится к проблеме изучения мозга. В закрытом ящике стола Таскера спрятан его журнал. Последняя заметка – примерно годичной давности, и сообщает о том, что он несет ответственность за вызов ночного ужаса, по имени Мандалайн. После этого события, Таскер прекратил вести дневник, так его страсть к порядку была уничтожена.
23. Квартиры: Спокойным пациентам разрешают жить в отдельных комнатах. Мебели немного, но она дорогая, и включает в себя кровать, стол, шкаф и сундук. Простой туалет, расположенный снаружи, используется всеми. Доктор Иллхаусен часто разрешает тем, кто работает с ним, занимать эти комнаты.
24. Туалет Доктора: Этот личный туалет обслуживается с помощью ручного насоса. Тут находится ряд запирающихся деревянных ящичков для тех, кто хочет держать свои туалетные принадлежности отдельно от остальных. Доктор Иллхаусен держит бритву, бритвенный крем и другие принадлежности в своем незакрытом кабинете, из-за частых приступов неожиданного сна, но остальные ящики пусты.
25. Душ: Души служат двойной цели. Каждый член персонала, который запачкался во время общения с больными, может использовать это место, чтобы почиститься. Горячая вода доступна в любой момент, когда работает бойлер, и может быть получена уже через несколько мгновений работы ручным насосом и поворота ручки, которая предоставляет воде доступ в водопровод.

    Второй функцией душевых является мытье больных. Для этой цели, в подсобках хранятся наручники и кожаные ремни, вместе со щетками. Санитары могут использовать их для того, чтобы затолкать сопротивляющегося пациента под струи воды.

Клиника в Землях Кошмаров

В Городе Грез находится кошмарная версия Клиники для Душевнобольных. Она выглядит практически так же, как и клиника реального мира, но более темная и зловещая. Когда Доктор Таскер засыпает, его воплощение снов отправляется в эту кошмарную клинику и исполняет там обязанности главного врача. Здесь можно провести любые эксперименты и любые пытки ради блага науки, и доктор Таскер чувствует себя гением. Это его награда за службу Суду Кошмаров в реальном мире.

”Даже раскалывающийся, вечноизменяющийся домен Земель Кошмаров имеет свои собственные правила. Проблема в том, что они так же стабильный, как и королевство, на которое они влияют…”

Книга III: Книга Кошмаров

by Shane Lacy Hensley and Bill Slavicsek

Credits

Design: Shane Lacy Hensley
Additional Design and Editing: Bill Slavicsek
Product Coordination: Andria Hayday, Harold Johnson
Box Cover Artist: Den Beauvais
Book Cover and Interior Artist: John Snyder
Art Direction: Bruce A. Zamjahn
Cartography: David C. Sutherland III
Typography: Nancy J. Kerkstra
Graphic Designers: Greg Kerkman and Dawn Murin
Thanks: Steve Miller

ВВЕДЕНИЕ

Твоя мать говорила тебе, что это всего лишь кошмар? Она уверяла тебя, что кошмары не могут повредить тебе? Она лгала!
- Абукар Безумный

Эта книга содержит ряд приключений для использования совместно с информацией, представленной в других книгах, включенных в этот коробочный набор. Каждое приключение может быть сыграно отдельно или как часть мини-кампании. Для первых трех приключений персонажи могут быть любого уровня, но последнее приключение требует персонажей 7 уровня или выше. Остальное предполагает естественную прогрессию опыта. Любое из приключений может быть легко приспособлено для использования с любой группой. Эта книга предназначена только для использования Мастером. Перед тем, как проводить любое из этих приключений, прочитайте *Журнал доктора Иллхаусена* и *Правила Снов и Кошмаров.*

Приключения разработаны для введения в кампанию концепций мира сновидений и Земель Кошмаров. Первое приключение представляет героев, испытавших первый уровень реальности, и обеспечивает их двумя зацепками, которые могут использоваться в других приключениях: мертвец и потертый дневник.

Во втором приключении один из героев становится источником для Суда Кошмаров. Остальная группа вызвана силами снов для участия в предстоящем кошмаре.

Третье приключение знакомит героев с доктором Грегорианом Иллхаусеном и Клиникой для Душевнобольных. Он просит у них помощи, поскольку нуждается в сноходцах, чтобы войти в сны морского капитана и освободить его от ночных мучений. Наконец, в последнем приключении героям необходимо физически войти в Земли Кошмаров, чтобы добыть предмет, который может уничтожить ночной ужас, посещающий клинику. Герои должны пробраться через Срединные Земли, отыскать предмет, и затем найти способ вернуться в Новую Вассу.

Начало приключений.

В приключениях этой книги предполагается, что герои начинают в одном из доменов Демиплана Ужаса, предпочтительно в домене Ядра. Однако при помощи Туманов или связей, которые все миры имеют с планом снов, герои могут начать почти в любом месте мультивселенной. Если герои изначально находятся не в Демиплане Ужаса, Мастеру нужно будет либо изменить вводные приключения этой книги либо создать собственный вводный сценарий, чтобы перенести героев.

Как использовать эту книгу.

Для того чтобы сыграть эти приключения, требуются базовые книги правил AD&D (*Настольная книга игрока* и *Руководство Мастера*), сеттинг РАВЕНЛОФТ и другие книги этой серии. Эта книга демонстрирует, как создавать приключения со снами и кошмарами в атмосфере Равенлофта. Имейте в виду, что многие правила, касающиеся снов и кошмаров, могут использоваться в любом сеттинге. Приключение по снам и кошмарам становится Равенлофтовским в основном из-за присутствия Суда Кошмаров.

Прочитайте каждый сценарий, перед тем как пытаться провести его, поскольку правильное обращение со сценой сна может быть сложным. Если вы будете иметь в голове четкую картинку каждой сцены, это поможет вам описать ее игрокам.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПЕРВОЕ: СНЫ ВНУТРИ СНОВ.

И когда ты просыпаешься, оно не заканчивается!
Да, это только сон, но он очень, очень реален!
Разве ты не знаешь?

- Абукар Безумный

«Сны внутри снов» обеспечивает группу героев первыми намеками, что сны и кошмары – это нечто большее, нежели образы, вызванные чересчур плотным ужином. Это вводит их в контакт с первым уровнем реальности. Один из героев, испытывающий кошмар также привлекает внимание Гипноса, члена Суда Кошмаров. Это приводит к другому открытию – сны могут оказывать серьезное и даже опасное воздействие на бодрствующий мир. Наконец, в бодрствующем мире герои сталкиваются с тем, кто также страдает от кошмаров. Этот человек настолько замучен, что единственное свое спасение видит в убийстве человека из своих снов. Герои не могут остановить это вызванное кошмарами насилие, но они пожинают плоды. Они находят *Журнал доктора Иллхаусена* и письмо от доктора, адресованное покойнику.

Начало.

Это нелинейное самодостаточное приключение. Сны и кошмары случаются однажды ночью, когда герои вовлечены в какое-либо другое приключение. На следующий день, когда они все еще завершают первое приключение, они сталкиваются с мучаемым кошмарами злодеем и его жертвой, другом доктора Иллхаусена. Перед тем, как герои займутся этим, они должны закончить то приключение, в которое был заброшен этот сценарий.

Ночь снов.

После особенно трудного дня приключений, когда герои останавливаются на ночевку и засыпают, все они испытывают яркие сны и кошмары. Яркие сны и кошмары описаны в книге правил, включенной в этот коробочный набор. Это единственные сны первого уровня, которые воздействуют на бодрствующий мир.

Броски Ярких Снов и Кошмаров
После окончания яркого сна, спящий делает бросок перегрузки с положительным модификатором +5%. Если бросок удачен, хорошее настроение, вызванное ярким сном, обеспечивают герою премию +1 ко всем броскам на следующие 24 часа. Если бросок неудачен (а броски равные или выше 96% считаются неудачными) герой все равно чувствует себя хорошо, но не получает бонуса за хорошее настроение.
После окончания яркого кошмара, спящий делает бросок потрясения со отрицательным модификатором -25%. Если бросок неудачен, ужасные эмоции, вызванные этим ярким кошмаром, обеспечивают герою отрицательный модификатор -1 ко всем броскам на следующие 24 часа. Если бросок удачен, герой все равно чувствует себя неважно, но не получает штрафа за этот остаточный страх.

Хотя не требуется броска для проверки, являются ли сны яркими (они являются таковыми), заставьте игроков сделать бросок Мудрости для их персонажей, чтобы определить, у кого яркий сон, а у кого яркий кошмар. Для этого сценария нужно, чтобы у половины группы были сны, а у другой половины кошмары. Три персонажа (принимая, что в

группе шесть персонажей) с наименьшим броском Мудрости видят яркие сны. Три персонажа, сделавшие наибольшие броски Мудрости испытывают яркие кошмары.

Когда каждый из героев засыпает, выберите один из ярких снов или кошмаров, представленных ниже. Мастер может изменить сон или кошмар так, чтобы он лучше подходил к соответствующему герою. По одному сну и кошмару представлено для каждой группы персонажей (воин, волшебник, жрец и плут). При необходимости, Мастер может использовать сон или кошмар более одного раза, или может создать новые, соответствующие формату представленных ниже.

Яркий сон, воин.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого сна персонажу-воину.

> Ты стоишь посреди поля битвы, сладкий аромат цветов заполняет тебе ноздри, яркое солнце светит в глаза. Твои враги окружают тебя, шесть огромных гноллов с перекошенными лицами и смрадным дыханием. Но ты не боишься их. Напротив, жажда битвы поет внутри тебя, придавая сверхъестественную силу рукам и смертоносную точность движениям. С торжествующим ревом ты танцуешь посреди своих врагов, сражая каждого единственным взмахом своего пылающего меча. Ты чувствуешь себя живым, могучим, непобедимым, когда сон заканчивается и ты просыпаешься.

Яркий кошмар, воин.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого кошмара персонажу-воину.

> Ты стоишь посреди поля битвы, отвратительный запах гниющей плоти и сохнущей крови заполняет тебе ноздри, крики умирающих товарищей звенят в твоих ушах. Твои враги окружают тебя, шесть огромных гноллов с перекошенными лицами и смрадным дыханием. Ты боишься их, потому что твои мышцы ломит от усталости, и боль от ран затуманивает разум. С ужасным ревом первый гнолл бросается на тебя, размахивая тяжелой шипастой дубиной с силой урагана. Ты видишь, как он несется на тебя, готовый вышибить жизнь из твоего тела, когда кошмар заканчивается и ты просыпаешься.

Яркий сон, волшебник.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого сна персонажу-волшебнику.

> После целой жизни, затраченной на бесполезные поиски, ты наконец обнаружил книгу заклинаний Антога Вонкрица. С волнением ты проводишь пальцами вдоль потертого переплета из толстой кожи, поднимая пыль, заставляющую тебя чихнуть. Ты открываешь книгу. Листы пергамента похрустывают, когда освобождаются от веса обложки. Переворачивая страницу за страницей, ты чувствуешь все большую радость. Здесь есть все заклинания, которые тебе нужны для твоей собственной книги! С чувством, что сделал важное достижение, ты просыпаешься, чувствуя себя свежим, живым и активным.

Яркий кошмар, волшебник.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого кошмара персонажу-волшебнику.

После целой жизни, затраченной на бесполезные поиски, ты наконец обнаружил книгу заклинаний Антога Вонкрица. С волнением ты проводишь пальцами вдоль потертого переплета из толстой кожи, поднимая пыль, заставляющую тебя чихнуть. Ты открываешь книгу. Листы пергамента похрустывают, когда освобождаются от веса обложки. Ты переворачиваешь страницы, и чувство беспокойства нарастает внутри тебя. Ты узнаешь древние руны нацарапанные на страницах, но не можешь прочесть их. Это не дает тебе покоя, потому что ты знаешь что-то об этих рунах, но не можешь вспомнить, что именно. Ты переворачиваешь еще одну страницу, и черный туман поднимается от надписей. Туман принимает форму рук, черных как тень и смрадных, как открытая могила. Туманные пальцы касаются твоего горла, стремясь выдавить из тебя жизнь. Рождается крик, выбрасывающий тебя из изнурительного сна и разрывающий тишину ночи.

Яркий сон, жрец.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого сна персонажу-жрецу.

Не составило большого труда найти каменную метку, и ты склоняешь свою голову в молитве. Ты вспоминаешь добрые времена и прошлые приключения. На мгновение ты чувствуешь, как будто рядом с тобой твой друг. Его успокаивающее присутствие делает воспоминания более четкими, и ощущение счастья заполняет тебя. Ты чувствуешь себя благословленным, и это чувство зарождает в тебе надежду, когда ты просыпаешься.

Яркий кошмар, жрец.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого кошмара персонажу-жрецу.

Ты пришел на это кладбище, чтобы помянуть старого друга. Место мирное, кругом тишина.
Тишина и темнеющее небо заставляют тебя замереть, придавая зловещий вид высохшим деревьям и полуразрушенным надгробиям. Внезапно земля начинает дрожать и подниматься, принимая форму человека, состоящего из грязи, могил и гниющих тел. Среди этих тел ты видишь друга, которого пришел помянуть. Его мертвые глаза поворачиваются к тебе, и его сухой голос звучит как царапанье когтей по камню. «Присоединяйся ко мне» - говорит он, когда огромный кулак из грязи нависает над тобой. «Я скучал по тебе, друг мой» - говорит он, когда огромный кулак опускается на тебя и ты просыпаешься в ужасе.

Яркий сон, плут.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого сна персонажу-плуту.

Ты бродишь по улицам города, заполненным народом, и прислушиваешься к звукам жизни, заполняющим все вокруг. Все прохожие толстые и богатые, облаченные в прекрасные одежды и пахнущие дорогой парфюмерией. Они все носят кошели на виду и ты можешь стащить столько, сколько захочешь, будто это низко висящие яблоки. К тому же, никто, кажется не замечает тебя. Ты можешь брать все, что захочешь. Никто не кричит на тебя. Никто не гонится за тобой. Никто не зовет стражу. Ты чувствуешь себя уверенно и радостно, когда сон заканчивается и утро светит в твои моргающие глаза.

Яркий кошмар, плут.

Зачитайте или перефразируйте следующую сцену яркого кошмара персонажу-плуту.

> Ты бродишь по улицам города, заполненным народом, и прислушиваешься к звукам жизни, заполняющим все вокруг. Все прохожие толстые и богатые, облаченные в прекрасные одежды и пахнущие дорогой парфюмерией. Они все носят кошели на виду и кажется, будто ты можешь стащить столько, сколько захочешь, будто низко висящие яблоки. Однако ты чувствуешь, что твои пальцы жесткие и неуклюжие, когда тянешься за кошелем. Ты толкаешь человека, и он зовет стражу. Ты чувствуешь, что твои конечности словно каменные, и не успеваешь развернуться, чтобы убежать, как оказываешься окруженным дюжиной стражников. Ты пытаешься сдаться, но они бьют тебе по рукам своими острыми мечами. С глухим стуком твои руки падают на землю и ты неожиданно просыпаешься.

Герой-сноходец.

Пусть пройдет еще один день приключений. В течение этого дня герои должны применять все премии или штрафы, полученные от ярких снов и кошмаров предыдущей ночью. Когда снова приходит время сна, выберите случайного героя из тех, кто испытал яркий кошмар. Это – герой, чей кошмар привлек внимание Гипноса.

Гипнос, член Суда Кошмаров, запутывает спящую личность выбранного героя в Паутину Снов и заставляет его или ее испытывать тот же кошмар снова. Пока длится кошмар, Гипнос направляет свою волю на спящего, чтобы сделать ему гипнотическое внушение.

Когда вы снова зачитываете сцену кошмара, который герой испытывал предыдущей ночью, заставьте игрока сделать бросок Мудрости с отрицательным модификатором -6. Если бросок удачен, герой отразил натиск Гипноса. Он просыпается только с чувством страха (кошмар на этот раз не был ярким кошмаром), но теряет 1 пункт Интеллекта. Смотри «Паутину Снов» в книге правил, включенной в этот коробочный набор.

Если бросок провален, герой попадает под влияние Гипноса. Гипнос внушает герою, чтобы он встал, но думал, что все еще спит. В этом состоянии, он должен подойти к ближайшему из своих компаньонов и попытаться убить его. (Внушается, что рядом спит давний враг, а не компаньон, и единственный способ уничтожить его раз и навсегда – это убить его, пока он спит).

Поскольку это, возможно, противоречит мировоззрению героя, герой может сделать еще один бросок Мудрости (на этот раз со отрицательным модификатором -2), перед тем как совершить это. Другие герои увидят, как их спящий компаньон движется к ним с оружием в руках и пустым выражением глаз. Что они предпримут, чтобы остановить его – их дело, хотя сноходец не отвечает за свои действия. Смотрите дополнительную информацию о Гипносе в *Справочнике Монстров*.

В любом случае, герой временно теряет единицу Интеллекта из-за Суда Кошмаров. Бросьте 1d6, чтобы определить, сколько ночей это будет продолжаться. В течение каждой из этих ночей Гипнос будет пытаться заставить героя выполнить его злое внушение. После того, как все ночи, определенные броском 1d6 закончатся, Гипнос оставляет героя в покое.

Враг-сноходец.

После того, как ночи с внушениями Гипноса закончатся, герои встречают другого сноходца в том городе, который посетят. Сноходец не злодей; он просто действует под внушением Гипноса.

В последние месяцы, положение доктора Иллхаусена ухудшалось. Число пациентов, заполнивших его клинику увеличилось невообразимо, а персонал сокращается с тревожащей быстротой. Большинство этих проблем имеют отношение к присутствию ночного ужаса, Мандалайн. Тот факт, что Суд Кошмаров увеличил мучительность его снов, лишь ухудшает ситуацию.

Для борьбы со сложившейся ситуацией, доктор Иллхаусен послал свой журнал и письмо с просьбой о помощи своему другу Торину. Торин – рейнджер, в прошлом помогавший как Иллхаусену, так и ван Рихтену. На этот раз, однако, у него не будет шанса помочь. Суд Кошмаров приговорил его к смерти и их инструментом является сноходец под контролем Гипноса. Зачитайте:

> Ночь тепла, хотя густой туман поднимается от мощеных улиц. Ореол тумана придает уличным фонарям мистический вид. Идя по улице, вы слышите гневный крик. «Что тебе нужно?!» - спрашивает громкий голос. Мгновение спустя, тот же голос издает крик боли. Туман рассеивается перед аллеей, пересекающей улицу. Вы видите человека с окровавленным мечом, возвышающегося над лежащим на земле телом.

Стоящая фигура – сноходец, трубочист по имени Бартоу. Лежащее тело – Торин, только что получивший смертельный удар. Бартоу еще несколько мгновений остается в трансе, просто стоя над телом Торина. Торин умрет к тому моменту, как герои доберутся до него.

Если герои приближаются, заставьте их сделать броски Мудрости со штрафом -3, чтобы определить, заметили ли они что-нибудь необычное в Бартоу. Если бросок кого-то из героев удачен, он замечает, что глаза Бартоу широко раскрыты и взгляд пуст, так же, как и у героя, ходившего во сне несколько ночей назад (если таковой был). В ином случае, Бартоу выходит из транса через несколько мгновений или если герои наносят ему повреждения. Он просит пощады, утверждая, что невиновен, хотя доказательства против него. Бартоу ничего не помнит об инциденте и понятия не имеет, кто такой Торин. Если на него надавить, он признает, что испытывал кошмары в последнее время, «но это не означает, что я убийца» - заявляет он.

Осмотр Торина.

Если герои обследуют Торина, то поймут, что ему уже не поможешь. Меч попал ему в сердце и убил наповал. При дальнейшем осмотре они видят, что на нем одежда рейнджера или лесника. У него с собой воинское оружие – длинный меч, два кинжала, кожаный доспех, различное снаряжение для путешествий. Длинный меч зачарован. Это *длинный меч +2*. У Торина также есть книга в кожаном переплете, лежащая в сумке. Сумка с книгой валяется на земле рядом с телом. Если герои откроют сумку, они увидят довольно новую книгу в кожаной обложке. На корешке и обложке ничего не написано, но если они откроют ее на первой странице, они увидят слова «Журнал доктора Иллхаусена». Дайте игрокам копию *Журнала доктора Иллхаусена*, включенную в этот набор. Если кто-то из героев листает книгу, из нее выпадает письмо. Это письмо идентично тому, которое напечатано в *Журнале доктора Иллхаусена*. Письмо адресовано Торину Ангарблэйду и содержит просьбу о помощи. Оно датировано всего несколькими днями ранее данного события.

Городская стража.

После того, как герои взяли в плен или каким-либо другим образом разобрались с Бартоу и обследовали тело Торина, прибывает городская стража. Они приказывают никому не двигаться потом спрашивают, что произошло. Не составит большого труда убедить стражу, что герои невиновны. Они забирают Бартоу (если он не убит) и благодарят героев.

Если герои не упоминают о том, что они взяли что-то из имущества Торина, стража не замечает, если что-то пропадет. Если они скажут об этом, стража настоит на том, чтобы герои вернули вещи. В этом случае, друг Торина Берил разыщет их на следующий день. Берил даст им меч Торина и журнал. «Пожалуйста, возьмите эти вещи и отправляйтесь в Новую Вассу» - просит Берил, - «У меня больше нет сил сражаться с тем, что описано в этой книге, но доктору Иллхаусену нужна помощь. Вы пытались помочь Торину. Возможно, теперь лучший способ сделать это – завершить то, что он начал».

Что бы они ни решили, Берил оставляет им меч и журнал.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ВТОРОЕ: ТЕМНЫЙ УРОЖАЙ.

Допустим, я наберусь храбрости
и позволю красному мечу чести
пронзить мне сердце, пролив на землю
мою грешную кровь. Что ты можешь
предложить мне? Замок с садом?
Цветущее королевство? Что? Надежду?
Тогда убирайся вместе со своим
красным мечом чести.

- Стефан Крейн

Это приключение лучше всего работает, если игроки не догадываются, что их персонажам часть его снится. До этого момента Мастер не должен объявлять, что он ведет приключение по Землям Кошмаров. «Темный урожай» предназначен для от четырех до шести героев 2-4 уровней.

Обзор

Приключение начинается с пророческого сна и мольбы о помощи. Героев просят вернуть воз с припасами, украденный бандой диких монстров, недавно забредших в эту местность. Странный пожар уничтожил все, что имели жители деревни, и украденный воз нагружен семенами и инструментами, с помощью которых они могут снова засадить поля, пока не кончился сезон. Это обыденное задание для героев, но оно выглядит простым, и селяне предлагают разумное вознаграждение.

Герои без труда смогут найти логово монстров. После битвы, заканчивающейся изгнанием монстров, герои с легкостью возвращают украденные припасы. Благодарные селяне дают героям все, что обещали и даже устраивают в их честь пир и праздник. Все выглядит замечательно, когда герои отправляются в путь. Вскоре в таверне до них доходит известие об ужасной трагедии, постигшей деревню – монстры, которых они не смогли уничтожить, вернулись, чтобы уничтожить деревню. Ужасные кошмары, вызванные судьбой селян, в конечном итоге привлекают внимание жуткого Призрачного Танцора. Призрачный Танцор заточает одного из героев в сферу сна и вызывает остальных для участия в жестоком и мстительном кошмаре. Герои должны накопить достаточно ментальной стойкости, чтобы уничтожить исчадие снов, управляющее кошмаром.

Примечание: если герои находятся на пути в Новую Вассу после ситуации, представленной в Приключении 1, они попадают в деревню по пути.

Предыстория

В деревне Интрозия недавно случилась цепь неудач, и ситуация становится только хуже. Она началась, когда таинственный пожар буквально спалил деревню дотла. Дома селян, их амбар и даже недавно высаженные посевы – все было уничтожено огнем.

Однако интрозийцы – упорные люди, и они быстро собрали все свои сбережения, чтобы купить семена и инструменты для высадки новых посевов. Человек по имени Харан Джамис был послан в ближайший город, чтобы закупить эти товары. Только вчера вновь произошла трагедия.

Один из селян был на охоте, когда увидел Харана, едущего на телеге в сторону Интрозии. Он начал махать ему, когда несколько существ вырвались из леса и захватили телегу. Харан сражался храбро, но, в конце концов, мерзкие твари свалили его. Охотник поспешил на

помощь другу, но к тому времени, как он добрался туда, страшилища уже утащили телегу в сторону холмов. Охотник не решился догонять существ в одиночку, тем более что его друг уже наверняка был мертв. Он побежал в деревню и рассказал всем о том, что видел.

Все, кто был способен сражаться с чудовищами, решили собраться на следующий день и сделать все, что смогут для возвращения семян. Единственный опытный воин среди них, дварф Ирронаукс, убедил их отказаться от этой затеи. Он знал, что простые селяне, неважно, насколько храбрые, будут просто вырезаны монстрами. Он не мог позволить случиться еще большей трагедии.

Когда герои достигают деревни, Ирронаукс близок к тому, чтобы оседлать своего старого боевого коня и пойти по следам тварей в одиночку. Он стар даже для дварфа и боец с монстрами из него теперь, возможно, не лучше, чем из простого селянина.

Если пропавшие семена не будут возвращены, деревню ждет опустошительная зима. Осталось всего несколько дней посевного сезона, так что время критично. У них мало денег, чтобы предложить героям, но Ирронаукс, который когда-то служил великому лорду в другой стране, предлагает им магический предмет заметной ценности, если они согласятся вернуть добро. Он предлагает им *боевой молот +2*.

Часть Первая: Сон о помощи.

Это приключение лучше всего работает, если герои натыкаются на разрушенную деревню, путешествуя в какое-то другое место (например, по пути в Новую Вассу после Приключения 1). По пути, все герои видят один и тот же странный сон, за один день до прибытия в деревню. В то время как сон дает намек на события этого приключения, он также предсказывает другие, более великие и смертоносные приключения. Хотя сон важен, это не яркий сон. Герои не получают ничего, кроме таинственных подсказок от этого сна о странном сборище людей. Обратите внимание, что в какой-то момент ночи, все герои засыпают на время, как минимум достаточное для того, чтобы разделить этот сон.

Когда герои засыпают, прочитайте или перефразируйте следующий сон:

Ты и твои товарищи стоите на обгоревшем поле. День ветреный, и быстро опускаются сумерки. В данный момент, здесь только ваша группа. Потом ветер крепчает и вы с друзьями сближаетесь плотнее.

И тогда вы видите первого человека. Это крестьянин в сером плаще. Вы не видите ни малейшего намека на цвет в этом человеке. Вы замечаете, что появились еще крестьяне, и вы неожиданно обнаруживаете себя окруженными плотной толпой. Они будто бы умоляют вас о чем-то, но не один из них не издает ни звука. Они приближаются, тянутся к вам, ища вашей помощи.

Вы замечаете рыцаря, возвышающегося подобно яркому флагу в окружающем вас море серости. Это древний дварф в изношенных доспехах, восседающий на старом боевом пони в таком же, как и он, убранстве. Он умоляюще протягивает к вам руку.

Следующим появляется моряк, выступивший из толпы крестьян в сером. Вода капает с его промокшей одежды и волос, и водоросли свисают с его тела. Когда он открывает рот, чтобы попросить о помощи, оттуда вываливается большой комок водорослей.

Потом вы обращаете внимание на женщину. На ней надет такой же серый плащ, как и на остальных крестьянах, такой же серый капюшон защищает ее от ветра. Однако волосы, выбивающиеся из-под него пышные и каштановые, и ее руки, тянущиеся к вам, цвета жизни.

Наконец, вы замечаете мужчину с дикими глазами, несущего кусок колючей проволоки. Похоже, ему тоже нужна ваша помощь. Он протягивает к вам руки, показывая раны от шипов.

Вы встаете плотным кружком из-за напирающей на вас толпы. «Помогите нам» - говорят их глаза. «Помогите нам» - просят вас их протянутые руки. Вы просыпаетесь, с этой картиной у себя в голове.

Сон заканчивается с приходом утра, изгоняющего тьму светом нового дня. Герои должны запомнить чувства, навеянные сном, но никаких четких деталей какого-то из мимолетных образов. Игроки должны получить дополнительные очки опыта, если они отыгрывают своих персонажей в соответствующей манере.

Герои просыпаются, снимают лагерь и продолжают свое путешествие. Следующая остановка – деревня Интрозия.

Часть Вторая: Предложение.

Герои добираются до Интрозии вечером и встречают отчаявшихся селян. Одна из несчастных жителей узнает в них героев. Она рассматривает их как группу авантюристов, готовых рискнуть всем ради сокровищ и приключений. Она решает попросить их о помощи. Зачитайте:

> Уже почти сумерки ветреного осеннего дня. Прохладный ветер плещет краями твоего плаща, словно пытается привлечь твое внимание, сорвав его. Ты путешествовал несколько часов и теперь стоишь на петляющей проселочной дороге, огороженной деревьями, разукрашенными разноцветными листьями. Листья, должно быть только недавно сменили цвет, и придают этой тоскливой проселочной дороге почти радостный вид.
> Завернув за поворот, ты видишь, что не все деревья столь прекрасны. Очевидно, страшный пожар свирепствовал в этом лесу совсем недавно, поскольку воздух еще теплый и запах свежий. Дальше за поворотом, деревья расступаются перед полем, также уничтоженным огнем. Рядом с полем – остатки деревушки, тоже явно затронутой пожаром.
> Множество людей, одетых в серые плащи, стоят, окружив старого дварфа в пластинчатой броне. Дварф пытается оседлать бронированного пони, но, похоже, ему непросто взобраться животному на спину. Некоторые селяне бесстрастно наблюдают, но большинство упрашивает его о чем-то, хотя с такого расстояния ты не слышишь, о чем они говорят.

Если герои подойдут ближе, они могут услышать, что некоторые из селян уговаривают старого дварфа, Ирронаукса, не ехать, хотя куда именно он собирается ехать, не ясно. Интересуются ли или нет герои проблемой деревни, один из жителей приближается к ним. Это молодая женщина, выглядящая как женщина из их сна предыдущей ночью. Зачитайте:

> Один человек из толпы замечает вас и разворачивается в вашу сторону. Он откидывает капюшон, и вы видите, что это красивая молодая женщина с пышными каштановыми волосами. Она проталкивается через толпу и направляется прямиком к вам, протягивая руки в вашу сторону.
> «Добрые путники! Пожалуйста, остановитесь на минутку!» - просит она. «Если услуги вашего оружия можно нанять, вы нужны нам!»

Если герои проявляют какой-либо интерес, женщина, Рени, продолжает:

> «Нас ограбили! Только вчера, банда гадких монстров устроила засаду на наш фургон с припасами. Они убили возницу и утащили фургон в сторону холмов» - объясняет молодая женщина. «В этом фургоне были инструменты и семена, с которыми мы могли бы исправить эти ужасные повреждения, которые вы видите вокруг. Если вы не возвратите нам эти припасы, мы сомневаемся, что сможем пережить зиму».
> Женщина указывает рукой на обгоревшее поле и лес. Видимо, посевы были уничтожены пожаром, оставив крестьян без пищи и товара.

Если герои согласны помочь, продолжите «Заключением сделки», описанным ниже. Если они игнорируют женщину и продолжают путешествие, женщина кричит им вслед. «Ну и идите, трусы!» - кричит Рени. «Пусть судьба Интрозии лежит на вашей душе!» Если они все еще хотят уйти, продолжите с «Мрачных новостей» на странице 17.

Заключение сделки.

Герои могут просто согласиться помочь деревне – по доброте душевной или из соображений чести. Однако они могут запросить более существенное вознаграждение. В этом случае Рени нахмурится, но предложит им то, что осталось от деревенских запасов еды (не много) и бесплатные комнаты в местном постоялом дворе (одно из немногих зданий, все еще стоящих в деревне).

Если героям этого недостаточно, Ирронаукс предлагает им свой древний боевой молот. Он отличного качества и зачарован (+2).

Если герои соглашаются помочь деревне до того, как Ирронаукс предложит оружие, он отдаст им его позже, когда они вернутся с возом.

Другие детали, касающиеся деревни.

Ирронаукс является лидером Интрозии, хотя у него нет формальной должности. Он был ветераном многих войн перед тем, как затерялся в туманах, и в конце концов поселился здесь. С годами он понял, что интрозийцы честные и мирные люди – качества, которые он начал ценить после столетий войн. Он защищал своих друзей от многих ужасов, но стареющее тело начинает подводить его.

Любой, кто посетит его дом, который был лишь частично поврежден огнем, увидит, что Ирронаукс был рыцарем религиозного ордена. Дом заполнен иконами дварфийского бога. Кроме священных икон, у Ирронаукса есть четыре больших бочки баровийского эля, спрятанные в подвале. Снаружи, в конюшне, содержатся два старых, но крепких боевых пони.

Ирронаукс (мужчина дварф, боец, 9 уровень): AC 2 (пластинчатый доспех и щит); MV 6; HD 9; hp 64; THAC0 11; Dmg 1d4+3 (*боевой молот +2*); SZ Маленький (рост 4 фута); Боевой дух Элитный (13); AL Законно-Доброе.

Сила 15, Ловкость 9, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 13, Харизма 14.

Рени Депречкин управляет деревенским постоялым двором вместо своих стареющих родителей. Огонь не добрался до постоялого двора и нескольких зданий вокруг него. Она очень привлекательна и добродушна, хотя недавние проблемы оставили на ней свою отметину. Она пытается подружиться хотя бы с одним из героев. Она центральная фигура будущих кошмаров в сфере снов.

Рени (женщина человек, 0 уровень): AC 10; MV 12; hp 2; THAC0 20; Dmg 1d4 (кинжал); SZ Средний (рост 5 футов); Боевой дух Стойкий (11); AL Нейтрально-Доброе.

Почти все дома в деревне построены из дерева, нарубленного в ближайшем лесу. Большинство домов хотя бы частично повреждены огнем, и не менее 40% из них полностью уничтожены. Если герои осмотрятся, им становится очевидно, что селяне не воины, и что они не переживут зиму без посевов.

Все селяне относятся к героям с уважением. Кроме того, они делают все возможное, чтобы предложить героям те скудные запасы еды и денег, которые у них остались, пытаясь заручиться поддержкой героев.

Детали.

Ирронаукс и Рени обеспечивают героев информацией представленной в ”Предыстории” приключения на странице 8. Старый дварф может даже указать дорогу к холмам, указав направление, в котором ушли монстры. Поскольку он не видел этих существ, Ирронаукс не может сказать, к чему готовиться. «В этой земле», - предупреждает дварф, - «Я бы был готов ко всему».

С этого момента герои переходят в *Часть Третью: Охота на монстров*.

Часть Третья: Охота на монстров.

Теперь герои должны проследовать в холмы и найти логово монстров. Однако они могут найти больше, чем ожидают. Ирронаукс и Гралд, житель, видевший атаку, ведут героев к тому месту, где был атакован воз и возница.

> Место атаки идеально для засады. Густой лес по обоим сторонам дороги может спрятать армию, и видимость того, что находится впереди ограничена поворотом дороги.
> Гралд, охотник, видевший атаку, указывает место на дороге и говорит: «Здесь погиб Джамис. Потом эти твари закинули его на телегу и потащили ее в холмы. Они были ужасны – здоровенные твари с острыми клыками и длинными когтистыми лапами».

Если кто-то из героев когда-либо сражался с эттеркапом, он может узнать существ по описанию Гралда, если сделает удачный бросок Интеллекта. В ином случае, описание Гралда подходит любому монстру, когда-либо выползавшему из глубокой, темной пещеры, чтобы опустошать землю.

След

Выследить воз относительно легко. Герой, выкинувший успешный бросок навыка выслеживания, может дойти по следу до разрушенного аббатства, где монстры устроили логово. Если бросок был сделан на 4 или выше, герой также определяет, что атакующих было, по крайней мере, трое. Без навыка выслеживания, след все равно легко найти. Он может быть взят любым героем, выкинувшим бросок Мудрости с отрицательным модификатором -2. Ни один из селян не последует за героями дальше этого места. Когда герои приближаются к руинам, зачитайте следующее:

> Следы ведут к гряде крутых холмов. Идти по ним легко – густой лес означает, что монстры могли поднимать воз только по старому следу, на котором вы сейчас и находитесь. После 20 минут осторожного путешествия вы наконец достигаете вершины холма.
> Перед вами находится старое аббатство, частично лежащее в руинах. Темно-зеленые лозы оплели фасад. Некоторые даже пробиваются в камень то тут, то там, еще сильнее разрушая его. Толстая паутина свисает в открытых дверном и оконных проемах. Воз стоит около дверного проема, но он пуст.

Попасть в аббатство можно несколькими путями. Парадная дверь – наиболее очевидный путь, но герой может также залезть через любое из окон. Все проемы за исключением дверного полностью затянуты толстой паутиной. Ее нужно сжечь или прорезать перед тем, как использовать те проемы, которые она закрывает.

Любой герой, настолько глупый, чтобы запутаться в паутине, немедленно привлекает внимание 1d4 больших пауков (large spiders) (смотрите «Осложнения», страница 13).

Разрушенное аббатство.

Мешки с семенами и инструменты, которые ищут герои, могут быть найдены на нижнем уровне аббатства. К несчастью, там же могут быть найдены и эттеркапы, которые их украли. Эттеркапы замечают героев, когда они приближаются к руинам, и готовы использовать ловушки, которые они установили в своем логове.

Если герои решают обследовать верхний уровень, они могут обнаружить там несколько больше этих существ, вдобавок к тем трем, которых они нашли на нижнем уровне.

Локации, указанные на карте разрушенного аббатства, описаны ниже.

1. **Молельня:** Это аббатство когда-то служило домом законопослушно-нейтральной религиозной секте. В секте никогда не ожидалось особо большого количества прихожан, поэтому эта комната не очень большая. Восемь каменных скамей расположены в два ряда, но большинство из них сломано. Алтарь у дальней стены покрыт паутиной и пылью.

   С полуразрушенной лестницы, балкона и любой другой приподнятого предмета свисает гигантская паутина. Пауки размером с человеческую руку перебегают по паутине, так же, как и среди куч мусора на полу. Их глаза с жадностью смотрят на героев. Пауки не будут атаковать такую большую добычу, но будут терпеливо ждать, когда кто-нибудь запутается в их паутинах.

   Под лестницей находится украденное: восемь больших мешков с семенами, мотыги, грабли и другие инструменты, очевидно взятые из воза. Рядом валяются нож, кожаный пояс, кошелек с 14 серебряными монетами и труп Харана Джамиса. Тело было обглодано явно не пауками.
2. **Логово эттеркапов:** Три ужасных эттеркапа живут в этой грязной комнате. Комната заполнена тремя гнездами, состоящими из паутины, листьев и гниющего мха. Днем они бродят по аббатству, устанавливая ловушки с помощью паутины, производимой пауками. Вечером они уходят на охоту. Когда прибывают герои, эттеркапов здесь нет. Вместо этого, они рассредоточились по аббатству, ожидая срабатывания ловушек.

   Эттеркапы (3): Int Низкий (7); AC 6; MV 12; HD 5; hp 25, 20, 14; THAC0 15; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d8; SA яд (спасбросок против яда или смерть в течение 1d4 раундов); SD ловушки; SZ Средний (рост 6 футов); MR Элитная (13); XP 650.

3. **Балкон:** Балкон буквально заполнен паутиной. Герой, успешно выкинувший бросок Интеллекта со штрафом -3 замечает, что лестница, ведущая на балкон, выглядит слабой. Если кто-то начнет подниматься по лестнице, на расстоянии от стены, бросьте 1d6. На 1 или 2 внешняя часть лестницы обрушивается. Герой получает 2d6 единиц повреждения и, падая, запутывается в паутине. 1d4 паука немедленно бросаются на него.
4. **Кельи жрецов:** Жрецы, служившие в этом аббатстве, когда-то жили в этих простых кельях. Теперь здесь живут остальные эттеркапы. Герои обнаруживают такие же странные гнезда, построенные из паутины, гниющих листьев и спутанного мха. Здесь восемь гнезд, по одному на каждую из злобных тварей. Эти эттеркапы в данный момент далеко в лесах охотятся за пропитанием. Они не вернутся на этой стадии приключения, и герои не смогут выследить их глубоко в лесах.

5. **Консерватория:** Жрецы работали на верхнем этаже этой башни. Здесь они изучали древние тексты своей религии. Большинство столов и скамей было уничтожено, тексты сгнили и рассыпались. Нижний этаж консерватории когда-то был кельей верховного жреца. Вся мебель разрушена, и несколько дюймов дождевой воды покрывают пол. Каждый, кто войдет в эту комнату, будет атакован стаей гигантских крыс.

   Гигантские крысы (2d4): Int Полуинтеллектуальные (7); AC 7; MV 12, SW 6; HD 1/2; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d3; SA болезнь (5% шанс); SZ Маленький (длинна 2 фута); MR Неустойчивая (5); XP 15.

Осложнения.

Эттеркапы создали несколько ловушек для защиты своего логова. Любой из них может пожертвовать своими атаками в раунд, чтобы задействовать одну из этих заранее установленных ловушек. Когда эттеркапы тянут за определенные нити паутины, сеть из паутины падает на случайно выбранного героя, если он не выкинет спасбросок против дыхательного оружия. Если этот герой заваливает бросок, сеть из паутины запутывает его. Запутанный герой может вырваться за число раундов, равное значению его Силы, вычтенное из 19. (Герою с Силой 15 нужно 4 раунда, чтобы освободиться; 19-15=4). Если у героя есть готовый к использованию кинжал, он может освободиться за 1d4+1 раундов. Другой герой может высвободить его за 1d2+1 раундов.

Если герой пытается пролезть через затянутое паутиной окно или как-либо попадает в паутину, украшающую интерьер аббатства, он запутывается в паутине, как описано выше. Если герой запутывается в паутине, 1d4 больших паука выскакивают из укрытия и атакуют его.

Тот, кто атакует запутавшегося героя, получает премию +4 к атакующему броску, и запутанный герой теряет все бонусы Ловкости к Классу Брони.

Большие пауки: Int Нет (0) AC 8; MV 6, Web 15; HD 1+1; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1; SA яд (Тип А, начало действия 15 мин., спасбросок против яда с премией +2 чтобы избежать повреждений, провал означает, что жертва получает 15 единиц повреждения); SZ Маленькие (даиметр 2 фута); MR Неустойчивая (7); AL Нейтральное; XP 175.

Победа над эттеркапами.

В конце концов три эттеркапа в аббатстве должны быть побеждены, и украденное добыто. Один эттеркап пытается сбежать, если два других убиты. Даже если он не уйдет, то, когда остальные твари вернутся с охоты, они заподозрят селян в этой атаке на аббатство. Тем не менее, герои выполнили свою задачу.

Часть Четвертая: Празднование.

Интрозийцы приходят в восторг, когда слышат новость о том, что герои вернули их семена. Независимо от времени и погоды, селяне настаивают на проведении праздничного пира в честь героев. Но сначала они должны узнать, что праздник действительно стоит проводить. Зачитайте:

> Ирронаукс, Рени, Гралд и несколько других жителей деревни на улицах Интрозии ожидают вашего возвращения. Вы чувствуете их тревогу, когда они ждут вашего рассказа о том, что случилось. Тишина продолжается несколько мгновений. Наконец, Рени спрашивает: «Вы вернули семена?».

Если герои показывают мешки с семенами или говорят, что миссия выполнена успешно, то впервые со времени приезда героев, жители деревни оживляются. Селяне радуются и смеются, некоторые начинают плясать, другие решают, что все волнения позади. До того, как селяне чересчур разгуляются, Ирронаукс произносит речь. Зачитайте:

> «Герои спасли нас от суровой и, скорее всего, смертельной зимы» - объявляет Ирронаукс, его громкий, звучный голос мгновенно заставляет замолчать остальных жителей деревни. «Кроме той скромной награды, которую мы обещали, я предлагаю сделать что-нибудь еще для наших новых друзей. Я предлагаю устроить пир и отпраздновать этот чудесный поворот событий! Что скажете, люди Интрозии?»
> «Да!», - как один кричат селяне, - «Пир для героев!».
> «И танцы», - быстро добавляет Рени, и улыбка освещает ее лицо. «Пришло время танцевать снова! Пусть музыка заполнит улицы Интрозии этой ночью!»

Перед тем, как герою успеют что-либо возразить, селяне издают еще один коллективный крик радости, потом все начинают сновать вокруг, подготавливая празднество. За считанные минуты вытаскиваются скудные деревенские съестные припасы, и закипает работа по готовке угощения. Спрятанные запасы эля и вина извлекаются наружу, и жители, обладающие музыкальными талантами, достают инструменты. Вскоре счастливые звуки пения заполняют воздух, смешиваясь с запахом еды, готовящейся на больших кострах.

Деревенская молодежь, осмелев, просит героев рассказать об их приключении, и остальные селяне быстро присоединяются к этим просьбам. Одного из героев будут уговаривать пересказать толпе свою версию битвы с эттеркапами. За красочный и драматический рассказ нужно наградить игрока очками опыта; от 15 до 120, в зависимости от того, насколько интересным был рассказ, и насколько хорошо герой отыгрывал историю.

Оставшаяся часть этой сцены является упражнением в отыгрыше, предназначенном для того, чтобы помочь персонажам запомнить этих бедных, но дружелюбных селян. Примеры событий представлены ниже, но мастер может добавить свои сцены и расширить события, происходящие во время празднования.

Если герои не хотят оставаться.

Если герои пытаются уйти до того, как состоится праздник, к ним подходит Ирронаукс. Зачитайте:

> «Уж не собираетесь ли вы уходить?», - спрашивает древний дварф. Он выглядит более обыденно, сняв свой украшенный доспех, в простой тунике и серых штанах. «Останьтесь до утра и дайте нам выразить свою благодарность. Хорошая компания, горячая еда. Кроме того, дорога, по которой вы путешествуете, небезопасна после захода солнца».

Дварф пытается уговорить героев остаться. Он рассказывает им, как хорошо Алира готовит мясо, и что эль – из его личных запасов. Он наклоняется поближе к герою, которому Рени уделяла больше всего внимания и говорит, подмигивая: «Рени танцует самозабвенно, друг мой. Даже это старое сердце начинает биться быстрее, когда она отдается музыке, если ты понимаешь, о чем я».

Если они спрашивают, что Ирронаукс имел в виду, когда говорил о дороге, он отвечает: «Бандиты и дикие звери бродят по дороге ночью, выискивая добычу, слишком глупую или слишком храбрую, чтобы заняться чем-нибудь получше».

Если героев невозможно уговорить остаться, Ирронаукс с неохотой желает им всего доброго и вручает им пакет. В нем находится *боевой молот +2*, который он обещал им. «Не забывайте нас, друзья», - говорит он, когда они уходят, - «А мы уж вас не забудем».

События на празднике.

Громкая, бодрая музыка заставляет даже стоического Ирронаукса притопывать ногой. Миски наполнены горячей, сытной едой. Большие костры обеспечивают освещение после захода солнца. Даже эль Ирронаукса как будто не кончается в больших бочках, установленных около раздаточных столов. Это лучший пир, который когда-либо устраивала эта деревня, и один из самых счастливых и дружелюбных из тех, на которых бывали герои.

Ниже описано несколько примеров событий, которые помогут сделать этот праздник действительно запоминающимся. Проводите их в любом порядке или накладывайте друг на друга для создания хаотичного времяпрепровождения, которое представляет из себя эта ночь веселья.

Дегустация. Каждая женщина в деревне приготовила особое блюдо для праздника, и каждая хочет, чтобы почетные гости – герои – попробовали ее стряпню. Они появляются по одной, скромно или смело, неся миску или тарелку, из которой она предлагает попробовать одному или нескольким героям. Разумеется, каждая женщина ожидает похвальбы за качество ее блюда. У одиноких женщин другие мотивы – они надеются подцепить мужа из числа этих храбрых авантюристов, и многие из них верят, что путь к сердцу героя лежит через его желудок.

Определите, скромная или смелая женщина, бросив 1d6: 1-3, скромная; 4-6, смелая. Когда женщина подходит к герою, она заводит разговор (если она смелая) или молча предлагает миску с ее особым блюдом (если она скромная).

Бросьте 1d6, чтобы определить качество пищи. На броске 1, еда настолько плоха, что герой должен выкинуть бросок Телосложения, чтобы удержать ее в себе. На броске 6, еда настолько хороша, что герой должен выкинуть бросок Мудрости, чтобы не съесть всю миску. Числа от 2 до 5 означают качество между вышеуказанными крайностями.

Если герой поведет себя плохо и оскорбит кого-то из женщин, это может привести как к комичным, так и серьезным ролевым ситуациям. Оскорбление смелой женщины, к примеру, может закончиться тем, что она вывалит свое блюдо герою на голову. Скромная же убежит в слезах.

Внимание Рени. Рени уделяет внимание одному из героев во время праздника. Это должен быть тот же персонаж, с которым она пыталась подружиться, когда герои в первый раз появились в деревне. Эта дружба очень важна для остальной части приключения, поэтому жизненно важно, чтобы одному из героев понравилась молодая женщина. Эта дружба может быть чисто платонической, или она может принять романтический оттенок, если Мастер и игрок хотят такого развития событий.

Рени проводит большую часть праздника болтая с героем, танцуя с ним, поднося ему еду и питье, и вообще очень дружелюбна к нему. У нее нет никаких скрытых мотивов; ей искренне нравится герой и она хочет узнать его получше.

Если отношения развиваются по романтическому пути, Рени пытается улучить момент, чтобы провести некоторое время наедине с героем, прежде чем ночь закончится. Она не согласится последовать за ним, когда он уйдет, по крайней мере, не в ближайшем будущем. Она собирается помочь заново отстроить деревню и превратить постоялый двор ее родителей в доходную гостиницу. Рени признается, что испытывает чувства – даже *сильные* чувства – к герою. «Я буду здесь, когда ты захочешь приехать снова», - говорит она, вкладывая золотую сережку в руку героя. Это обычная золотая петелька, настолько же красивая, насколько простая. «Помни меня», - шепчет она, прикоснувшись к его губам легким поцелуем.

Награда. Если герои согласились помочь деревне за комнаты и еду, через несколько часов после наступления темноты, Рени запрыгивает на стол и просит у всех внимания. Зачитайте:

> «Я хочу обратиться к этой храброй компании приключенцев», - провозглашает Рени и широкая улыбка появляется на ее симпатичном лице. «Мы не предложили им ничего большего, чем этот пир, нашу дружбу и нашу благодарность, но мы надеемся, что вы понимаете, как много значит для нас то, что вы сделали. Теперь, у нас есть для вас еще одна награда». Заразительно смеясь, Рени бросает вам ключи. «Они открывают двери постоялого двора моих родителей. Комнаты маленькие, но удобные, и вы можете останавливаться там бесплатно на столько, на сколько захотите. А теперь, кому еще кружку эля Ирронаукса?».

Если герои получили предложение Ирронаукса, зачитайте фрагмент ниже перед тем, как Рени объявит продолжение праздника. Если герои помогли только за комнаты и питание, то Ирронаукс дарит магический молот. В любом случае, после того, как Рени закончит свою речь, зачитайте или перефразируйте следующее.

> «Когда я был моложе, это оружие неплохо послужило мне», - говорит Ирронаукс, доставая украшенный боевой молот. «Он помогал мне сражаться со злом и бороться за правду, но это было давным-давно. Мое время прошло, но оружие все еще в прекрасном состоянии. Я хочу, чтобы он продолжил сражаться. Поэтому, я отдаю его этим храбрым приключенцам. Пусть он послужит им так же хорошо, как служил мне».

Ирронаукс не дарит оружие какому-то конкретному члену группы, а отдает его всей группе. Он считает, что группа лучше знает, кто должен использовать *боевой молот +2*. Лучше, если они сами примут это решение.

Подарок Гралда. Перед окончанием праздника, Гралд подходит к одному из героев. Он выбирает героя, проявившего наибольший интерес к охоте и выслеживанию, или каким-либо образом подружился с охотником. На протяжении нескольких месяцев он выдерживал и обрабатывал прекрасный кусок древесины. Недавно он превратил его в длинный лук великолепного качества. Этот лук был сделан специально для того, чтобы получать преимущество от физической силы лучника: положительный модификатор урона за Силу лучника может быть добавлен к наносимому луком урону. Однако у лука есть недостаток. В центре древесины есть маленькая трещина. При естественном броске атаки, равном 1, заставьте игрока сделать еще один бросок 1d20. Если он также будет равен 1, то древесина раскалывается, и лук ломается.

Часть Пятая: Мрачные новости.

Герои покидают Интрозию утром после праздника (или раньше, если они действительно спешат). После дня пути, группа добирается до придорожной гостиницы, совмещенной с таверной, где герои смогут остановиться на ночь. Перед тем, как они продолжат путь на следующий день, они получают мрачные новости.

Прибытие.

Герои добираются до придорожной гостиницы как раз перед тем, как на землю опускаются сумерки. Гостиница выглядит теплой и гостеприимной, и запахи, доносящиеся из таверны, могут напомнить им о пире прошлой ночью. Зачитайте:

> Таверна заполнена чудесными запахами и веселыми разговорами. Группа солдат занимает три столика в дальнем углу. Они разговаривают и смеются, поглощая еду и горячий хлеб. За столиком около двери трое охотников обсуждают технику выслеживания оленя, опустошая кувшин эля. Другие люди в большом зале представляют из себя различных путешественников: торговцы, авантюристы и другие путники.

Герои могут получить еду, питье и комнаты на ночь, если пожелают. Если они решат сразу же уйти, с ними заговаривает один из солдат. «Я бы не советовал путешествовать ночью» - окликает один из солдат дружелюбным голосом: «Дорога небезопасна в темное время». Одна из служанок добавляет: «Вам здесь нечего бояться, а комнаты наверху дешевые и удобные».

Если герои решают двигаться дальше до наступления утра, они услышат мрачные новости на следующий день. В ином случае, следующая важная сцена происходит вскоре после того, как герои проснутся.

Вестник беды.

Утро приносит плохие вести из Интрозии. Когда герои просыпаются и спускаются вниз, прибывает еще один путник из ближайшей деревни. Этот путник знаком героям – это охотник Гралд. Зачитайте:

> Двери, ведущие из зала наружу распахиваются, и запыленная, усталая фигура вваливается в таверну. Вы моментально узнаете этого человека, хотя он не был в такой плохой форме, когда вы его видели в последний раз. Это Гралд, охотник из Интрозии, который подарил вам длинный лук. Когда одна из служанок подбегает к нему, чтобы помочь, он замечает вас. «Простите», - произносит он, и вы замечаете порезы и ушибы на его лице и шее. «Я не смог помочь им. Я не смог помочь никому из них».
> «Успокойся», - говорит хозяин гостиницы, вручая Гралду кружку горячего чая. «Кому ты не смог помочь? И что, во имя всего святого, с тобой случилось?».
> Гралд делает большой глоток из кружки, закашливается, вытирает губы окровавленным рукавом и продолжает. «Эттеркапы», - говорит он, смотря на вас глазами, полными слез: «Должно быть, там было больше этих тварей. Они напали прошлой ночью, сразу после захода солнца. Они убили всех, даже Ирронаукса и Рени. Я дрался, как мог, даже завалил одного из монстров, но в конце концов у меня осталось два варианта – бежать или умереть. Простите меня, но я убежал. Когда я думаю о бедной Рени, как они подожгли постоялый двор с ней внутри, мне становится совсем плохо. Я должен был дать им убить и меня тоже».

Эти новости должны ошеломить героев, особенно героя, ставшего другом Рени. На самом деле, эти мрачные новости служат этому герою *инициирующим событием* для будущих кошмаров. Образы Рени – как такой, какой ее помнит герой, так и такой, какой ее описал охотник в последние моменты ее жизни – будут преследовать героя весь день. А потом придет ночь, и вместе с ней – кошмары. Перед этим, герои должны попытаться помочь Гралду и услышать оставшуюся часть его истории.

Гралд в конце концов объясняет, что большая банда эттеркапов атаковала деревню, как только стемнело. Монстры вырезали всех, хотя такие люди, как Гралд и Ирронаукс пытались отбиваться. Хотя эттеркапы обычно не используют огонь, лидер этой необычной банды уже давно усвоил выгоды, которые дает эта стихия. Лидер эттеркапов поджег деревню еще в первый раз, и теперь снова использовал огонь в этой продиктованной местью атаке.

После того, как охотник понял, что продолжение битвы приведет его к гибели, он убежал. Он не переставал бежать до утра, когда он буквально столкнулся с солдатами, которые были в гостинице прошлой ночью. Солдаты сказали Гралду, что они направятся в Интрозию и разберутся с эттеркапами, потом указали ему на придорожную гостиницу.

Герои могут захотеть сами вернуться в Интрозию, но хозяин гостиницы скажет, что им там делать нечего. «Люди капитана Фалога – лучшие в округе», - говорит хозяин гостиницы. «Они выследят тех монстров и похоронят мертвых». Если герои настаивают, то они прибывают обратно в деревню после того, как солдаты закончили разбираться с ситуацией. Мертвые были похоронены и эттеркапы уничтожены. В живых не осталось никого, кроме Гралда. От немногих зданий, которые все еще стояли в деревне во время последнего визита героев, теперь остались только дымящиеся руины.

Часть Шестая: Кошмары начинаются.

Когда наступает ночь, и герой, подружившийся с Рени, наконец засыпает, он испытывает первый кошмар, навеянный инициирующим событием. В свою очередь, этот кошмар привлекает внимание Призрачного Танцора, члена Суда Кошмаров, и спящий становится невольным гостем Земель Кошмаров.

Ты стоишь в прихожей постоялого двора Рени. Ты один, и вокруг полная тишина. Спустя несколько мгновений ты замечаешь странное сияние в окне. Снаружи, клубящийся туман заполняет деревенскую улицу. Кажется, будто светится сам туман, потому что он освещен, хотя остальное погружено в темноту.

Несколько мгновений ты смотришь на туман, пока тишину ночи не разрывает первый крик. Потом к первому голосу присоединяются другие, и ночной воздух наполняется криками боли и воплями ужаса вместо стрекота сверчков и кваканья лягушек. Ты пытаешься сдвинуться с места, но твои ноги будто прилипли к полу. Ты уже не в постоялом дворе – теперь ты стоишь в придорожной гостинице. Однако окно все еще выходит на улицу Интрозии.

«Не обращай внимания на крики, дружище», - говорит хозяин гостиницы, вручая тебе кружку. «Это всего лишь умирающие селяне. Не стоит беспокоиться. Здесь ты в тепле и безопасности».

Все еще неспособный двигаться, ты видишь кого-то, идущего по улице. Он приближается сквозь светящийся туман, и ты видишь, что это фигура в плаще с капюшоном. Волны каштановых волос выбиваются из-под капюшона, и хотя ты не видишь ее лица, ты знаешь, что это Рени. Она плывет над улицей, ступая не по земле, а по светящимся клубам тумана. Когда она проходит мимо окна, она поворачивается к тебе лицом. Крики в ночи теперь стали громче, и ты начинаешь слышать другие звуки, которые не можешь распознать – скрипящие и потрескивающие.

Капюшон Рени спадает, открывая не прекрасную женщину, которую ты помнишь, а сильно обожженное лицо. «Почему вы не убили их всех?», - спрашивает Рени и ее плащ вспыхивает огнем. «Почему ты позволил им снова сделать это с нами?». Ты просыпаешься, но образ Рени все еще пылает в твоем мозгу.

При этом ярком кошмаре необходимо, чтобы герой после пробуждения сделал бросок на потрясение со штрафом -25%. Этот кошмар остается в мире яви, даже если герой выкинет бросок; если бросок неудачен, он делает все броски в течение следующих 24 часов со штрафом -1.

Герой может поделиться сном с остальной группой, если захочет, или умолчать о нем. В любом случае он выглядит так, как будто плохо спал – у него измученный вид и темные круги под глазами. Кроме того, поскольку этот кошмар был пойман в Паутину Снов Суда Кошмаров, герой временно теряет 1 пункт Интеллекта. (См. страницу 54 в *Правилах Снов и Кошмаров*).

Что будет происходить в течение этого дня – дело Мастера и его игроков. Если это приключение следует за Приключением 1, герои, возможно, продолжат свое путешествие в Новую Вассу. В любом случае, следующая сцена происходит, когда ночь снова опускается

на землю, и все герои засыпают. После этого они впервые входят в сферу сна – сферу сна, контролируемую Судом Кошмаров.

Часть Седьмая: Пылающая сфера сна.

Когда герои засыпают, немедленно случаются следующие события:

- Воплощение снов героя, видевшего кошмар с деревней и Рени, затягивается в сферу сна в Земле Кошмаров, где он становится источником.
- Слуга Призрачного Танцора, теневой морф, использует силу вызова, чтобы затянуть в сферу сна остальных героев.
- Определяется число внутреннего умиротворения источника.

Для определения числа внутреннего умиротворения источника сложите следующие числа: уровень источника +2; текущее значение Интеллекта источника; половину Hit Dice Призрачного Танцора (12+2=6), округленную в меньшую сторону.

Пример: Если источник – воин 4-го уровня, чье текущее значение Интеллекта равно 13 (помните, что оно уменьшено на 1 из-за Паутины Снов), тогда формула будет 4+2+13+6=25. В этом случае, число внутреннего мира будет равно 25.

Надсмотрщик Призрачного Танцора в этой сфере сна, теневой морф, не может быть по-настоящему побежден, пока источник не увеличит свою *ментальную стойкость* до 25 или выше. Семя сна начинает со значением ментальной стойкости, равным числу героев в группе; цена силы вызова равна 1 пункту ментальной стойкости за каждого вызванного спящего, и эти пункты тут же добавляются к значению ментальной стойкости источника. Смотри полную информацию о ментальной стойкости на странице 26 *Правил снов и кошмаров*.

Сцены в сфере снов продолжаются ночь за ночью, пока источник не накопит ментальную стойкость, необходимую для того, чтобы вырваться из хватки Суда Кошмаров. Каждую ночь, воплощения снов остальных героев также вызываются для участия.

Чтобы определить, сколько сцен сна произойдет в течение данной ночи, мастер в тайне бросает 1d6+2. Это означает, что от 3 до 8 сцен сна будет сыграно перед тем, как источник проснется. Когда источник просыпается, другие сновидцы выталкиваются из сферы сна и тоже просыпаются.

Карта Постоялого Двора Сферы сна и привязанные к ней столкновения предоставляют несколько возможностей развития сцен сна для каждой ночи. Для каждого столкновения есть несколько альтернативных сцен, чтобы кошмары немного различались каждый раз, когда они происходят. Мастер может добавлять свои детали и небольшие сцены к представленным здесь.

Поскольку кошмары взымают свою «пошлину» с источника и его компаньонов, скорость путешествия группы будет устойчиво снижаться за каждую ночь беспокойного сна. Кроме того, другие сновидцы и даже источник будут иметь лишь смутные воспоминания о событиях, происходящих каждую ночь, пока они спят.

Надсмотрщик.

Этой сферой сна управляет младшее исчадие сна, теневой морф, лояльный Призрачному Танцору. Это подлое существо пытается сохранить сферу сна сфокусированной на инициирующем событии источника (разрушении Интрозии и смерти Рени), но время от времени передает управление непосредственно Призрачному Танцору.

Надсмотрщик играет важную роль в каждой сцене сна. Он обычно играет роль монстра или злодея драмы, как описано ниже. Он может быть побежден в каждой сцене, но возвращается в полной силе в следующей, пока источник не достигнет внутреннего покоя

(его ментальная стойкость сравняется или превысит число внутреннего умиротворения этой сферы сна). После того, как источник достигнет внутреннего покоя, повреждения, нанесенные надсмотрщику, не исчезают с окончанием сцены сна. При достигнутом внутреннем покое надсмотрщик может быть уничтожен и источник получит свободу.

Теневой морф: Int Очень интеллектуальный (11); AC 4; MV 12; HD 5; hp 24; THACO 15; #AT 2; Dmg 1d8/1d8 (когти); SA ужас (визг; все, кто видит естественную форму морфа делают спасбросок против заклинания с отрицательным модификатором -2 или замирают в страхе на 1d6+1 раундов; этот страх позволяет морфу регенерировать 1 хит в раунд); SD +2 или лучшее оружие для нанесения урона; SZ Средний (рост 5 футов); ML Элитная (13); AL Законно-Злое

Столкновения в сфере сна.

Когда еженощный кошмар начинается, источник стоит один в передней постоялого двора Рени. Это начало совпадает с началом кошмара, представленного в Части 6 (страница 19). Несколько мгновений спустя прибывают вызванные воплощения снов героев. Следующие за этим столкновения представлены с вариациями, так что сцены могут быть сыграны каждую ночь по-разному.

Только источник может открывать двери; когда дверь открывается, вся сцена вокруг героев сменяется другой – как будто перевернули страницу или мир в мгновение ока изменился.

При использовании этих столкновений обращайтесь к карте Постоялого Двора Сферы сна.

1. **Прихожая постоялого двора.** Обстановку этой большой комнаты составляют кушетки и стулья, стол, толстый ковер и плюшевые драпировки. Передняя стена включает в себя дверь, ведущую наружу, и большое окно с видом на ночную улицу (независимо от того, когда герои попали сюда, здесь стоит ночь). Лестница уходит вверх во тьму, вторая дверь ведет (возможно) дальше в постоялый двор. Серия сцен сна каждую ночь начинается здесь.

A. **Ожидание.** В первую ночь, все, что случается в этой локации, помогает усилить страх, гложущий источника снов и его компаньонов. Через несколько мгновений после прибытия всей группы, начинает клубиться туман. Он заполняет улицу, давит на оконное стекло и даже начинает просачиваться под дверь. Потом начинаются крики. Сначала они вдалеке, но с каждым напряженным моментом становятся громче и ближе. Ночь заполняют и другие звуки: скрипящие звуки и потрескивание пламени, пронзительные вопли и странные звуки далекой музыки. Последние доносятся из Театра Смерти, где Призрачный Танцор исполняет свой мрачный балет. Как только источник открывает дверь или чье-то воплощение снов поднимается по лестнице в темноту, сцена заканчивается.

B. **Обвинение.** Когда эта сцена сна случается во второй раз, все происходит так же, как и в предыдущем случае, за исключением того, что за окном на улице появляется фигура Рени. Она ведет себя так же, как и в изначальном кошмаре – до определенного момента.

На этот раз, вместо пробуждения после того, как Рени обвиняет источник и других героев в том, что они подвели деревню, кошмар продолжается. Крупный эттеркап появляется из тумана и нападает на Рени на глазах у героев. Чтобы покинуть эту сцену сна, герои должны победить крупного эттеркапа, которым на самом деле является надсмотрщик этой сферы сна. Когда эттеркап побежден (или источник просыпается по другой причине), эта сцена заканчивается.

Крупный эттеркап: Int Низкий (7); AC 6; MV 12; HD 6; hp 32; THACO 15; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d8+2; SA яд (при укусе, спасбросок против яда или смерть в течение 1d4 раундов); SD Нет; SZ Большой (рост 7 футов); ML Элитная (13); AL Нейтрально-Злое

C. **Зрительный зал.** Хотя каждый кошмар начинается в прихожей постоялого двора, иногда эта сцена сна мгновенно сменяется Театром Смерти. Источник и его компаньоны обнаруживают себя сидящими в зрительном зале лицом к причудливой сцене. Невидимый оркестр настраивает инструменты, и весь зал молчаливо ожидает начала представления. Если спящие осмотрятся, они увидят, что аудитория состоит из трупов в различных стадиях разложения. Однако эти трупы так же подвижны, как и сами спящие. Они не *мертвы* – они *нежить*!

Вся нежить – жители Интрозии, люди, которых герои видели на празднике несколько ночей назад. Какого бы представления ни ожидала эта жуткая аудитория, оно не начинается. Однако постепенно каждая гниющая или обожженная голова поворачивается в сторону героев и осуждающе смотрит на них. Эта сцена заканчивается, когда свет в зале гаснет и театр погружается в полную темноту.

2. **Лесная дорога.** Следующая сцена сна происходит на дороге, пролегающей через лес неподалеку от Интрозии. Она основана на воспоминаниях источника о рассказе Гралда, повествующем о нападении на воз с семенами и припасами, хотя надсмотрщик добавляет несколько пугающих искажений и сюрпризов. Дорога не очень широкая, и деревья по ее сторонам растут настолько плотно, что пробраться в лес нельзя. Один конец дороги ведет в прихожую постоялого двора, другой – в следующую сцену сна.

A. **Нападение.** Герои прибывают в эту сцену сна как раз тогда, когда три эттеркапа выскакивают из леса и атакуют повозку и возницу. Для двух из этих монстров используйте статистики эттеркапов со страницы 15; третий – крупный эттеркап из Сцены 1B. Вне зависимости от того как проходит сцена, возница всегда погибает. Сцена заканчивается, когда побежден крупный эттеркап.

B. **Засада.** Когда герои попадают в эту сцену сна во второй раз, источник оказывается возницей, а остальные – его пассажирами в повозке. Создайте атмосферу ожидания атаки, о которой они знают, но предотвратить не могут. Источник должен особенно сильно нервничать, поскольку возница обречен умереть. После того, как, кажется, прошли часы медленного движения повозки по лесной дороге, происходит засада. С деревьев падают сети из паутины, и эттеркапы нападают с дикой яростью. Эта сцена заканчивается либо с поражением эттеркапов, либо со смертью источника (все просыпаются).

Силы сна Управителя.

Призрачный Танцор предоставила своему управителю следующие силы сна для использования против источника и его компаньонов: устрашение, путаница, кошмар и вызов. Управитель может потратить 5 очков ментальной стойкости в каждой отдельно взятой сцене сна.

C. **Сообщение.** Когда эта сцена происходит в третий раз, герои стоят на обочине дороги. Они слышат приближающийся стук копыт и грохот колес. Экипаж, запряженный двумя черными жеребцами, мчится навстречу героям. Рядом с источником стоит крупный мужчина в хорошем костюме. У него густая борода и толстые очки, и, мягко говоря, излишний вес. Он поворачивает голову к источнику и пытается перекричать приближающийся экипаж. «Я доктор Иллхаусен» - говорит мужчина дружелюбным, хоть и громким, голосом. «Если я правильно понимаю, у вас мой журнал. Пожалуйста, верните его мне как можно скорее».

В этот момент экипаж проносится мимо героев. Это огромная карета, внутри которой темно, несомая двумя гигантскими черными лошадьми. Внутри нее, едва видимые сквозь маленькие окна, корчатся темные фигуры. Если кто-то из героев пытается подобраться поближе, чтобы заглянуть внутрь, заставьте его сделать бросок страха. Поверх экипажа

сидит лысый монах в простой рясе, держа поводья и яростно хлеща лошадей. Если герои присмотрятся к монаху, то заметят, что его руки покрыты лианами и переплетающимися корнями, которые, как кажется, растут прямо из его бледной плоти. Шум, производимый близко проносящимися лошадьми и экипажем, оглушающий и страшный, но вскоре экипаж исчезает из вида. Доктор Иллхаусен также пропадает, и сцена заменяется следующей частью кошмара.

3. **Разрушенное аббатство.** Эта сцена помещает героев назад в логово эттеркапов. Из этой сцены ведут три выхода: назад на лесную дорогу (сцена 2), в охваченную огнем Интрозию (сцена 4) и в другую часть постоялого двора (сцена 5). Для описания сцены используйте карту разрушенного аббатства, но не стесняйтесь добавлять кошмарные оттенки и налет сюрреализма, чтобы она отличалась от мира яви.

A. **Пленники.** Эта сцена начинается для источника и его компаньонов в полной темноте. Они ничего не видят, но другие их чувства работают. Герои чувствуют легкое прикосновение паутины к своим лицам, рукам и головам. Они также чувствуют под собой тяжелые мешки и движущиеся внутри мешков маленькие, твердые семена. Герои лежат связанные в темном углу руин аббатства. Снаружи ночь, и нет ни одного источника света, который бы развеял эту густую темноту. Задача героев в этой сцене – выпутаться из веревок, связывающих их и не поддаться отвращению от пауков, ползающих по их открытой коже или семян, движущихся под ними, как жучки.

Каждый герой должен выкинуть бросок Ловкости с отрицательным модификатором -5, чтобы выскользнуть из веревок, или успешный бросок Силы с отрицательным модификатором -3, чтобы разорвать их. Каждый герой делает один бросок. Тот, кто выкинул удачный бросок, может выбраться из тесного пространства. Завалившие бросок должны сделать бросок безумия из-за тысяч маленьких пауков, падающих на них и заползающих к ним в одежду, рты и уши.

Освободившиеся герои могут помочь освободиться остальным после того, как будут сделаны броски безумия. Мгновение спустя все начинает трястись, как при землетрясении, и сцена заканчивается.

B. **Паук-монстр.** Если герои возвращаются в эту сцену, они обнаруживают себя в разрушенном аббатстве сразу же после наступления сумерек. Освещение остается как раз достаточное для того, чтобы они поняли, где они, но недостаточное для того, чтобы разогнать длинные, глубокие тени. Огромная паутина протягивается через внутреннее пространство руин аббатства. В центре паутины запуталась Рени, выглядящая столь же прекрасной, как и в тот день, когда герои впервые увидели ее.

«Помогите мне», - зовет Рени, борясь с толстой, липкой паутиной. «Не бросайте меня снова». Перед тем, как герои сделают хоть одно движение, чтобы освободить ее, они замечают монстра этого кошмара. Это гигантский паук, более чем 10 футов в окружности, с толстыми черными ногами и волосатым черным телом. На месте головы у него голова и туловище крупного эттеркапа и он выглядит столь же злобным, сколь и разумным. Само собой, этот паук – текущая форма надсмотрщика.

Чтобы закончить эту сцену сна, герои должны победить паука-монстра. Его первая атака нацелена на Рени, которую он убивает на глазах у героев, пронзая ее одной из своих когтистых лап. Когда это происходит, источник должен сделать бросок ужаса.

Паук-монстр: Int Очень интеллектуальный (11); AC 2; MV 15; HD 7; hp 36; THACO 13; #AT 3; Dmg 1d10/1d10/1d12 (когти и зубы); SA яд (при укусе, спасбросок против яда или смерть в течение 2 раундов); SZ Большой (диаметр10 футов); ML Элитная (13); AL Законно-Злое

4. **Сожжение Интрозии.** Герои появляются посреди поля рядом с Интрозией. Вокруг них бушует огонь. Жар от огня накатывается горячими волнами под оглушительный треск

пламени. Из этой сцены сна есть только один выход, ведущий назад в разрушенное аббатство.

А. **Спасение посевов.** Когда герои впервые видят этот кошмар, дайте им несколько минут для попыток избежать пламени и густого дыма. Просто находясь посреди пожара (а кажется, что повсюду нет ничего кроме пламени, куда бы они ни бежали), герои получают 1d4 единиц повреждения за раунд из-за сильного жара. Кроме того, каждый раунд, который герои проводят стоя, они должны сделать бросок Телосложения, чтобы не надышаться дыма. Неудачный бросок Телосложения означает, что герой вдохнул раскаленный дым; этот герой получает 1d8 единиц повреждения. Чтобы избежать риска надышаться, герой должен передвигаться ползком, ниже уровня дыма.

После нескольких раундов в этой ситуации, герои слышат крики о помощи. Их источником являются не крестьяне, как могут подумать герои. Крики о помощи исходят от посевов, которые в этом сне имеют лица, похожие на человеческие. Ряды пшеницы вопят в ужасе, когда пламя лижет их стебли. Реакция героев может быть интересной, так как они не могут просто выдернуть стебель пшеницы и отнести в безопасное место. Если герой пытается выдернуть растение из земли, оно вопит «Убийца!» и кричит от боли. Когда корни выдергивают из земли, брызжет кровь – человеческая кровь, не сок.

Наконец, как будто всего этого было недостаточно, появляется надсмотрщик. На этот раз теневой морф принимает форму самого огня. Он выглядит как шагающая колонна огня, высотой около семи футов, с грубыми подобиями рук и ног, отходящими от основного тела. Он радостно поджигает вопящие растения, атакуя героев, только если они пытаются вмешаться.

Сцена заканчивается, когда «погибает» источник или когда побежден надсмотрщик.

Огненный монстр: Int Очень интеллектуальный (11); AC 3; MV 15; HD 6; hp 32; THACO 15; #AT 2; Dmg 1d10/1d10 (огненные кулаки); SA огонь (при попадании цель должна сделать спасбросок против разящего дыхания или загореться; пламя наносит 1d6 единиц повреждения за раунд); SZ Большой (высота 7 футов); ML Элитная (13); AL Законно-Злое

В. **Спасение деревенских детей.** Эта сцена разыгрывается так же, как и Сцена 4А, но с одним серьезным отличием – в спасении нуждаются не посевы, а дети из деревни. Что еще хуже, дети кажутся растущими как пшеница, их ноги вросли в почву подобно корням. Когда появляется огненный монстр, ситуация становится более напряженной, чем если бы пламя угрожало всего лишь посевам.

5. **Холл дверей.** Эта сцена сна снова переносит героев в постоялый двор. Они появляются в длинном коридоре, концы которого скрываются в темноте. По обе стороны коридора расположены ряды дверей, хотя открыты могут быть только две из них (и даже они могут быть открыты только источником). Чтобы определить, является ли дверь одной из тех двух, которые может открыть источник, бросьте 1d6 каждый раз, когда источник пытается открыть дверь. При выпадении 1, дверь распахивается, и сцена сменяется на Сцену 6 либо Сцену 7. Когда герои идут вдоль темного, мрачного коридора, они могут услышать пугающие звуки из-за дверей. В одну дверь кто-то скребется, пытаясь спастись. Из-за другой двери они слышат детский плач. За третьей дверью они слышат мольбы Рени о пощаде и скрипящий смех эттеркапа.

Из-за других дверей можно услышать звуки из предыдущих сцен сна. За одной дверью даже скрываются воспоминания источника о придорожной гостинице, звуки радости и веселья, неуместные рядом со звуками, доносящимися из-за соседней двери. Оттуда герои могут слышать звуки деревни, погибающей то огня и когтей эттеркапов.

Независимо от того, как далеко они пройдут вдоль коридора, кажется, что он и двери никогда не закончатся. То, что находится впереди и позади, всегда скрыто темнотой, прячущей дальние концы коридора.

Эта сцена сна служит только для усиления чувств вины и печали, которые уже вгрызаются в подсознание источника. Она заканчивается, когда он открывает одну из двух дверей, упомянутых выше.

6. **Горящая комната.** Эта сцена сна начинается с появления героев в одной из спален постоялого двора. На самом деле, это та же самая комната, которую занимал источник в ту ночь, когда герои останавливались в Интрозии. Когда сцена начинается, герои замечают стену огня, бушующую за окном комнаты. Дверь горяча на ощупь, и из-под нее в комнату просачиваются клубы дыма.

A. **Ирронаукс.** В этой версии сцены сна древний дварф спокойно сидит на кровати, пока в комнате становится все жарче и жарче. Некоторое время он игнорирует героев, насвистывая старую дварфийскую военную мелодию и полируя свой боевой молот. На нем надет его поношенный пластинчатый доспех, и его молот – тот самый, который он отдал героям. Он есть у него даже в том случае, если один из героев несет его в этой сцене сна.

Ирронаукс не реагирует на героев, что бы они ни делали. Что касается героев, то они не могут разбить окно или открыть дверь, как бы упорно они не пытались. Через несколько минут загораются стены и потолок. Пламя расползается по обоям и падает с потолка. Становится настолько жарко, что герои должны делать броски Сложения каждый раунд. Неудачный бросок означает, что жар нанес повреждения герою; он или она получают 1d4 единиц повреждения.

Спустя несколько раундов, Ирронаукс наконец поднимает взгляд и улыбается. «Я не могу позволить огню убить вас», - заверяет дварф героев, вставая, - «Эту честь я оставлю для себя». Сказав это, дварф бросается на источник с высоко поднятым молотом. «За Рени!», - кричит Ирронаукс, - «За Интрозию!».

На самом деле, Ирронаукс – это надсмотрщик. Эта сцена сна заканчивается, когда источник убит (и просыпается), или герои побеждают рассерженного дварфа.

Кошмарный Ирронаукс: Int Очень интеллектуальный (11); AC 2; MV 6; HD 9; hp 64; THACO 11; #AT 1; Dmg 1d4+3 (боевой молот +2); SZ Маленький (5 футов высоты); ML Элитная (13); AL Законно-Злое

B. **Рени.** Эта версия сна разыгрывается так же, как и предыдущая, за исключением того, что вместо Ирронаукса на кровати сидит Рени. Кроме того, она не игнорирует героев. Напротив, она тут же завязывает разговор с источником, будто забыв об опасности вокруг них.

«Где ты был?», - спрашивает Рени у источника, - «Я ждала тебя. Ты сказал, что вернешься. Ты сказал, что я тебе нравлюсь. Я думала, ты поможешь мне управлять этим постоялым двором. Я думала, ты женишься на мне. Вместо этого, ты оставил меня здесь умирать».

В то время как Рени говорит, ее облик начинает медленно меняться. На ее лице появляются ожоги, пока оно не становится обугленной маской обгоревшей плоти. Царапины появляются на ее руках и по всему телу, медленно превращая ее в окровавленное месиво. Когда это происходит, источник должен сделать бросок страха вначале, и бросок ужаса, когда ее раны становятся серьезнее.

Наконец, пока это происходит, из пламени, падающего с потолка, формируется огненный монстр. Этот – крупный, заполняющий комнату своими размерами. Это надсмотрщик. Чтобы закончить эту сцену, герои должны победить огненного монстра или источник должен быть разбужен.

Крупный огненный монстр: Int Очень интеллектуальный (11); AC 0; MV 15; HD 7; hp 40; THACO 13; #AT 2; Dmg 1d12/1d12 (огненные кулаки); SA огонь (при попадании, цель должна сделать спасбросок против дыхательного оружия или загореться; пламя

наносит 1d8 единиц повреждения за раунд); SZ Большой (высота 9 футов); ML Элитная (13); AL Законно-Злое

7. **Поле убийства.** Это завершение кошмара. Не используйте эту сцену, пока источник не наберет достаточно очков ментальной стойкости, чтобы достигнуть внутреннего умиротворения. Когда это происходит, при следующей смене сцены герои обнаруживают себя стоящими в поле. Нежный бриз колышет стебли пшеницы, заставляя их раскачиваться под музыку природы. На некоторое время герои могут даже почувствовать расслабленность и умиротворение. Впрочем, это продолжается недолго. Двигаясь через поле, герои начинают замечать, что не каждый стебель – простой стебель пшеницы. Что растет в этом поле? Люди из Интрозии. Стебли и корни растут из их плоти, оплетают их тела, и соединяются с землей, закрепляя каждого селянина на месте. Герои замечают все больше и больше этих растущих селян, пока посевы не начинают почти полностью состоять из них. Звук, который герои ошибочно приняли за нежный бриз, оказывается тихой песней, которую поет каждый из селян. Среди селян герои видят людей, которых узнают, включая Рени и Ирронаукса.

Позвольте ужасу этой сцены приулечься (и героям сделать броски страха) и затем обрушьте на них следующий ужас. Один из растущих селян вдалеке кричит в ужасе, и потом голос резко обрывается. Это повторяется несколько раз, и наконец, герои замечают крупного эттеркапа из Сцены 1. Он движется по полю, держа огромную косу, которой он скашивает растущих селян. Оружие наносит 1d8+1 единиц повреждения, когда используется против героев.

Если источник и его компаньоны смогут победить крупного эттеркапа теперь, то источник освободится из этой сферы сна, и кошмары закончатся. Фактически, когда герои сражаются с монстром и начинают побеждать, селяне криками подбадривают героев и говорят, что случившееся произошло не по их вине. К этому присоединяются даже Рени и Ирронаукс.

«Вы сделали все, что могли», - говорит Ирронаукс, - «Вас нельзя обвинять в случившемся». «Я знаю, что если б вы были здесь, вы бы спасли нас», - произносит Рени, - «Но нас убили эттеркапы, не вы. Скорбите о нас, помните нас, но не вините себя за ситуации, которые вы не контролировали».

Пока это происходит, один из героев замечает в отдалении портал. Он, вероятно, не знает, что это, и вращающаяся пустота не поможет ему сейчас, но будет важна в следующем приключении.

Когда эттеркап повержен, источник просыпается, чувствуя себя намного лучше. Помните, весь опыт, заработанный в сфере сна, ополовинивается.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3: НЕНАВИСТНАЯ ГЛУБИНА.

Лицо утопленника всегда предъявляет
солнцу свидетельства повреждений – жалкие останки,
созданные солью и волнами – доказывая
их место среди новоиспеченных привидений.
- Адриенна Рич

Это приключение начинается, когда герои прибывают в Эгертус в Новой Вассе. Они должны быть по крайней мере 4-го уровня, чтобы справиться с этим приключением. После проведения «Темного урожая» Мастер должен провести несколько приключений, не имеющих никакого отношения к снам и кошмарам, чтобы занять героям остаток пути до города на реке Днар. Эти приключения даже не обязательно должны быть строго Равенлофтовскими по своей сути, хотя в них должны присутствовать элементы страха и ужаса хотя бы уже потому, что они происходят в Демиплане Ужаса. Задача в том, чтобы герои добрались до Эгертуса, чтобы они смогли встретиться с доктором Грегорианом Иллхаусеном.

Обзор.

В этом приключении герои должны войти в кошмары, мучающие Сайлуса Андропова, капитана рокового парусника *Странник*. Оно начинается, когда герои прибывают в Эгертус в поисках Клиники для Душевнобольных. К несчастью, члены Суда Кошмаров не хотят, чтобы помощь добралась до доктора Иллхаусена. Они ставят на пути у героев опасное препятствие – убийцу, терроризировавшего Новую Вассу несколько лет назад, известного как Канторский Душитель. Он недавно сбежал из клиники Иллхаусена, и хотя в его лечении намечался прогресс, сейчас он подчиняется голосам из его кошмаров.

Когда герои разберутся с Душителем, они достигают Клиники и встречаются с Иллхаусеном и остатками его персонала. Хотя у них может создаться впечатление, что у клиники куча проблем (а так оно и есть!), Иллхаусен просит их всего лишь помочь одному из его пациентов, морскому капитану Сайлусу Андропову.

Если герои соглашаются, Иллхаусен с помощью гипноза отсылает их в кошмары Сайлуса. В сфере сна, воплощения снов героев должны найти способ освободить Сайлуса из кошмарной тюрьмы, в которую он заперт.

Предыстория приключения.

Сайлус Андропов был другом доктора Иллхаусена на протяжении многих лет. Когда Иллхаусену несколько месяцев назад понадобилось отправиться в путешествие по Ночному морю до Земель Кошмаров, он нанял для этого Сайлуса и его корабль. Путешествие началось на реке Днар, но, в конце концов, корабль очутился в густых, липких туманах Демиплана Ужаса. Почти неделю корабль дрейфовал в тумане. Ветер не наполнял его паруса. Течение не увлекало его в каком-то определенном направлении. Судно буквально замерло в воде, и с каждым часом экипаж нервничал все сильнее. И когда уже Сайлус и Иллхаусен думали, что будут вынуждены подавлять мятеж, туманы рассеялись.

К радости команды, из рассеивающегося тумана появился берег Земли Кошмаров. Эта радость вскоре угасла, когда пришло осознание того, что именно находится вокруг них. Берег впереди был бесплодным и скалистым, хотя на горизонте были видны облака и густой лес. Разумеется, то, что команда ошибочно приняла за облака, на самом деле было

постоянными сферами сна Суда Кошмаров. Однако, чтобы достичь берега, требовалось провести корабль через лабиринт скалистых отмелей. Потребовались все мастерство и лидерские качества, которыми обладал Сайлус, плюс большая толика удачи, чтобы провести его через отмели без повреждений.

Команда, однако, не смогла достичь берега невредимой. Когда *Странник* проходил слишком близко к остаткам кораблекрушения, засевшим на зазубренно скале, морские зомби, при жизни бывшие экипажем этого корабля, атаковали со всей яростью нежити. Семь членов экипажа погибли, прежде чем атака монстров была отражена. Среди погибших был сын Сайлуса, Эйлор. Потеря сына стала инициирующим событием, с которого начались ночные проблемы Сайлуса.

После возвращения Иллхаусена из экспедиции на побережье, *Странник* проплыл сквозь туманы и нашел дорогу обратно в Эгертус. Доктор заметил, что Сайлус выглядит потрясенным и нуждающимся в отдыхе, но приписал это стрессу из-за нахождения в Землях Кошмаров и боли от потери своего сына. В Эгертусе состояние Сайлуса, вместо того, чтобы улучшиться, лишь стало хуже.

За три месяца с тех пор, как *Странник* вернулся в Эгертус, все пошло наперекосяк. Доктора Иллхаусена терроризирует ночной ужас по имени Мандалайн, жуткий призрак, который убил либо прогнал большую часть персонала клиники. В ответ на появление этого ожившего кошмара Иллхаусен написал свой журнал и послал его Торину (см. *Приключение Первое*). Кошмары Сайлуса также ухудшились. Они достигли такой стадии, когда капитан уже не мог работать, и он записался в клинику в надежде, что Иллхаусен сможет помочь ему. Всегда заботясь прежде всего о своих пациентах, Иллхаусен решил, что когда прибудет Торин, он пошлет рейнджера помочь Сайлусу, прежде чем изложит ему свои собственные проблемы.

Занимаясь хождением по снам, чтобы облегчить состояние Сайлуса, Иллхаусен наткнулся на кошмары героя, который подружился с Рени (см. *Приключение Второе*). Он был опечален, обнаружив, что Торин мертв, но нашел некоторое утешение в том, что другие герои взяли его журнал и содержащуюся в нем просьбу о помощи.

Теперь Иллхаусен ждет прибытия героев. Он делает все от него зависящее, чтобы клиника продолжала работать, несмотря на то, что он мало спит и ночной ужас продолжает мучить его. Если герои смогут помочь Сайлусу, то, возможно, последует просьба помочь также и Иллхаусену.

Часть Первая: Сон, еще сон.

Одного из героев посещает еще один яркий кошмар. Он случается в ночь перед тем, как группа достигнет Эгертуса. Чтобы определить, кто испытывает этот кошмар, заставьте всех игроков сделать для их персонажей бросок Мудрости. Игрок, который выбросит самое высокое число при проваленном броске Мудрости, испытывает описанный ниже кошмар.

Этот яркий кошмар может иметь ослабляющие эффекты, которые сохранятся у героя в бодрствующем мире. После окончания яркого кошмара, спящий должен сделать бросок потрясения (бросок делается со отрицательным модификатором –25%), или получить отрицательный модификатор –1 ко всем броскам в течение следующих 24 часов.

Когда герой уснет, зачитайте или перефразируйте следующий кошмар:

> Ты стоишь в коридоре подземелья. Темные камни стен и потолка давят на тебя, заставляя ощущать чувство клаустрофобии. Факелы, расположенные на стенах через каждые несколько футов обеспечивают освещение, но атмосфера в этом месте все равно мрачная и холодная. Хотя ты не замечал их раньше, теперь ты видишь, что вдоль стен располагаются двери. Руки тянутся через зарешеченные окна каждой двери, пытаясь схватить тебя.
>
> В конце коридора, частично скрытая тенями медсестра приближается к пациенту, лежащему на кровати-каталке. Она привязывает пациента, чтобы он не поранил себя. Ты узнаешь пациента. Это человек, которого ты видел на лесной дороге, в другом своем сне. Однако на этот раз он не такой опрятный и чистый. Он выглядит оборванным и полуобезумевшим от страха.

«Я – доктор Иллхаусен!» – кричит пациент, - «Ты не можешь так поступать со мной! Я не сумасшедший!». Медсестра игнорирует протесты пациента с тем же безразличием, какое выказывает по отношению к тебе. Пациент смотрит на тебя, когда ты приближаешься, и его глаза становятся еще более дикими.
«Нет!» - кричит он, - «Беги! Не дай ей добраться и до тебя! Ты не сможешь помочь мне, если Мандалайн доберется до тебя! Беги!».
Его слова бессмысленны, но волосы у тебя на загривке все равно встают дыбом. Потом медсестра поднимает голову, и ты видишь, что так испугало доктора. У медсестры нет глаз, только темные провалы на их месте. Ее волосы взлохмачены и побиты сединой. Но хуже всего то, что ее руки заканчиваются не пальцами – они заканчиваются бритвенно острыми скальпелями. Она улыбается тебе мертвой, безрадостной улыбкой. Медсестра не издает ни звука, но ее пальцы-скальпели звякают, когда она протягивает руки к тебе… Ты просыпаешься в холодном поту, твое сердце стучит, словно у загнанной лошади.

Утром герои продолжают двигаться к Эгертусу. Они прибывают к заходу солнца.

Часть Вторая: Канторский Душитель.

Канторский Душитель – прозвище, данное убийце, который бродил по улицам самого большого города Новой Вассы в течение шести лет, пока не был пойман три года назад. Хотя многие призывали казнить Душителя, его настоящее происхождение дало ему существенные поблажки со стороны суда. Канторский Душитель – это Талгаард, брат политического лидера домена, Отмара Болшника. По этой причине, вместо того, чтобы быть казненным за свои преступления, Талгаард был помещен под опеку доктора Иллхаусена.

В качестве Канторского Душителя Талгаард выслеживал своих жертв темными штормовыми ночами. Когда он был готов, он прыгал на свою жертву и использовал удавку, сделанную из колючей проволоки, чтобы завершить свое страшное дело. В течение двух лет Талгаард убил 18 человек.

Под опекой доктора Иллхаусена, у Талгаарда наметился явный прогресс. Его агрессивное поведение исчезло, и он больше не испытывал желание кого-либо душить. По крайней мере, так было еще несколько ночей назад. А потом в его сны вторгся Суд Кошмаров, подвергнув его самым жутким кошмарам, которые только можно вообразить. В этих снах, Человек Кошмаров объяснил, что есть только один способ остановить ужасные видения. «Ты должен уничтожить тех, кто несет журнал доктора Иллхаусена» - сказал Человек Кошмаров, - «Они не должны добраться до клиники, или ты больше никогда не захочешь засыпать».

Талгаард сбежал из клиники за два дня до прибытия героев в Эгертус. За убийцей ведется массовая охота, но Талгаард настолько же умен, насколько и безумен. Он будет ждать прибытия героев.

Прибытие в Эгертус.

Как и в других городах Новой Вассы, большинство зданий в Эгертусе построено из камня. Все выглядит древним и изношенным; даже здания, построенные всего лишь год назад, кажутся старыми и обшарпанными. Население города составляет около 4000.

Герои прибывают в город незадолго до наступления сумерек, но небо уже начинает зловеще темнеть. Первые капли дождя подсказывают, что надвигается ужасный шторм. Прочитайте:

> Вы достигли предместий Эгертуса, когда с неба уже начали падать первые капли дождя. Над головой грохочет гром, и редкие вспышки молнии освещают темное небо.
> Ночь еще не полностью окутала мир, но из-за плотных туч значительно темнее, чем обычно в это время суток. Улицы по большей части пустынны из-за внезапно хлынувшего дождя и ожидаемого еще более сильного шторма. Вы замечаете движущегося вам навстречу городского стражника.
> «Добро пожаловать в Эгертус, путники», - говорит стражник, окидывая вас оценивающим взглядом, - «Вы прибыли в наш город по делу или отдохнуть?».

Независимо оттого, что отвечают герои, стражник кивает и поднимает взгляд на грозовые тучи. «Вам лучше найти, где укрыться от этого шторма» - предостерегает он, - «И будьте осторожны. Уже почти ночь, и вам не следует оставаться на улице после наступления темноты».

Если герои спрашивают, почему улицы опасны, стражник отвечает: «У нас произошел побег из клиники. Опасный безумец на свободе. Не волнуйтесь. Мы поймаем его. Но пока мы этого не сделали, я бы посоветовал быть осторожнее. Берегите себя, друзья». Стражник может объяснить героям дорогу до гостиницы или Клиники для Душевнобольных, если они попросят.

Предупредив героев, стражник прощается с ними и продолжает свой обход.

Душитель наносит удар.

Решат ли герои найти гостиницу, или попытаются достигнуть другой части города до того, как шторм разразится в полную силу, они сталкиваются с Канторским Душителем. Клиника находится приблизительно в одной миле от них, на берегу реки Днар. Ближайшая гостиница – всего лишь в трех кварталах. Что бы они ни выбрали, их поджидает Душитель.

Независимо от того, куда направляются герои, в конце концов, они сворачивают на узкую, тихую улочку. Она выглядит скорее как переулок, но они вполне уверены, что стражник направил их этим путем. Когда Вы будете готовы отыграть эту сцену, зачитайте или перефразируйте следующее:

> Вы сворачиваете на узкую улочку, когда очередной удар молнии освещает небо. Уже почти совсем стемнело, и потоки дождя льют с грохочущего неба. Капли дождя молотят по вам, подобно мелким камушкам – они большие, холодные и падают с большой скоростью. Ваша одежда очень быстро промокла, и из-за пелены дождя вы с трудом можете видеть дальше, чем на несколько футов. Дождь такой густой, что кажется, будто вы под водой, будто вы на дне моря. Это чувство настолько сильно, и вид перед вами настолько ирреален, что на мгновение вам кажется, будто это сон.

Проверьте, ожидают ли герои, что же случится дальше. Сделайте бросок ошарашивания с отрицательным модификатором –3, поскольку Канторский Душитель очень хорошо владеет техникой неожиданного нападения на своих намеченных жертв. Конечно, в прежние времена Душитель никогда бы не напал на такую большую группу. Единственная причина, по которой он это делает сейчас – это то, что Суд Кошмаров помог полностью обнажить его сдерживаемое безумие.

Если бросок неожиданности был неудачен для героев, Душитель получает один раунд действий, прежде чем будут сделаны любые броски на инициативу и герои начнут действовать. Если бросок неожиданности был удачным, Душитель все равно может атаковать первым в первый раунд боя. После первого раунда определяйте инициативу как обычно.

Когда Душитель нападает, прочитайте:

> Очередной удар молнии разрывает темноту. При вспышке вы видите темную фигуру, падающую на вас, как будто она была принесена с неба дождем. Вспышка молнии отражается от длинной серебристой проволоки, зажатой в руках фигуры. Острые, торчащие шипы покрывают эту туго натянутую линию, и, кажется, будто фигура держит в руках разряд молнии.

Талгаард видел героев в своих снах, их образы горят в его памяти благодаря кошмарам, которые он испытал. Он верит, что уничтожив их, обретет мир и покой. Из-за этого он атакует со всеми яростью и безумием, на которые способен.

Душитель носит толстые кожаные перчатки. Он наматывает колючую проволоку на обе руки, оставляя между руками двухфутовый (около 60 см. – Прим. пер.) кусок. Его любимый метод атаки заключается в том, чтобы накинуть проволоку на шею жертвы и затягивать до тех пор, пока жертва не перестанет сопротивляться. Тем не менее, он может также наносить удары своими обмотанными колючей проволокой кулаками, нанося небольшие повреждения. Он дерется, пока не будет убит или нокаутирован, или пока все его жертвы не будут мертвы.

В зависимости от того, сколько шума производят герои, городская стража прибывает через 1d8+3 раундов. Если герои зовут на помощь, то стража прибывает через 1d6+3 раундов. Когда прибывает стража, Талгаард пробует сбежать, чтобы напасть на героев позже. Если герои еще не победили его, они сделают это с помощью стражи.

Канторский Душитель (вор, 7 уровень): AC 4 (кожаный доспех, Ловкость); MV 12; HD 7; hp 33; THAC0 17; AT# 2 (из-за безумия); Dmg 1d4+1/1d4+1 (кулаки, обмотанные колючей проволокой); SA удушение (вместо нормальной атаки; получает бонус +3 к атакующему броску; наносит 1d6+1 единиц повреждения каждый раунд и жертва должна делать бросок Телосложения с отрицательным модификатором равным числу раундов, в течение которых она удерживается, чтобы избежать потери сознания; он отпускает бессознательных жертв, чтобы атаковать других, планируя прикончить их позже; жертвы остаются без сознания 1d4+1 раундов); SZ Средний (рост 6 футов); ML Фанатик (17); AL Хаотично-Злое;
Сила 15, Ловкость 18, Телосложение 14, Интеллек 14, Мудрость 8, Харизма 10.

Часть Третья: Клиника.

Если герои после столкновения с Канторским Душителем направляются в клинику, они встречают доктора Иллхаусена и узнают, почему он послал за помощью. Если они решат найти гостиницу и подождать до утра, Иллхаусен посылает кого-нибудь найти их, как только узнает об их прибытии от городской стражи. В этом случае, зачитайте следующее:

> Вы едва успели устроиться в гостиничных комнатах, когда услышали стук в вашу дверь. «Прошу прощения» - произносит голос за дверью, - «Но доктор Иллхаусен из Клиники для Душевнобольных послал меня за вами».
> Человек в дверях огромен, как медведь, из-под его промокшего плаща выглядывает бледная одежда. «Я Хоэрринг, санитар клиники. Если вы пройдете со мной, я отведу вас к доктору».

Огромное, угрожающее здание из камня и стекла возвышается над берегом реки Днар. Если у шторма, бушующего в Эгертусе этой ночью, есть центр, то он находится здесь. Когда вы приближаетесь, шум в ночи становится громче. К барабанной дроби дождя и грохоту грома прибавляется шум и плеск реки, бьющейся о каменистый берег. И время от времени между ударами грома вы слышите леденящий душу вопль.
Два фонаря горят над главным входом, по одному слева и справа от массивных дверей. Но только при очередной вспышке молнии вы можете прочитать потрепанную вывеску над дверями: Клиника для Душевнобольных.

Встреча с доктором Иллхаусеном.

Хоэрринг ведет героев через большой вестибюль, потом вверх по лестнице. Большая часть интерьера погружена в темноту, лишь несколько тусклых фонарей горят в отдалении. У Хоэрринга есть собственный фонарь. Ведя героев на второй этаж, он немногословен. Когда

«Доктор?» - окликает Хоэрринг, задерживаясь в дверном проеме. По сравнению с остальной частью клиники, которую вы видели, эта комната выглядит яркой и радостной. Не меньше шести фонарей расставлено по комнате, как будто ее обитатель пытается избавиться от теней.
«Спасибо, Хоэрринг» - произносит человек, сидящий за большим столом у окна. «До утра вы мне больше не понадобитесь. Желаю вам без приключений добраться до дома».
Хоэрринг кивает и направляется обратно к лестнице и главному входу. Человек встает из-за стола, и вы понимаете, что где-то его уже видели. Это высокий, полный человек с густой шевелюрой и бородой и в толстых очках. Вы, кажется, помните его более аккуратно одетым. Человек, стоящий перед вами, растрепан, его одежда выглядит мятой, и кажется, будто он не спал уже месяц.
«Хорошо, когда в такую ночь есть компания» - говорит человек, и очередной удар молнии прорезает темноту за окном. «Я – доктор Грегориан Иллхаусен, главный врач этой клиники. Я полагаю, у вас находится копия моего журнала. Не расскажете ли вы мне, как он попал к вам, прежде чем мы перейдем к делу, которое должны обсудить?»

Хотя доктор Иллхаусен благодаря своим недавним хождениям по снам имеет некоторые сведения, касающиеся смерти Торина, в его знании много пробелов, которые он надеется заполнить с помощью героев. Если герои пробуют увиливать или отказываются сообщать ему, что случилось с его другом, Иллхаусен теряет терпение – что обычно никогда не случается, и не случилось бы и сейчас, если бы доктор не был на грани полного истощения. Иллхаусен требует сообщить ему детали смерти Торина. «Не пытайтесь лгать мне», - говорит он голосом, дрожащим от гнева, - «Я видел некоторые моменты в ваших снах». Потом он берет себя в руки и произносит более тихим, менее враждебным голосом: «Пожалуйста».

Как только герои объясняют, что случилось, доктор вспоминает о манерах. «Пожалуйста, не берите в голову» - говорит он, быстро вставая – «Где мои манеры? Могу я предложить вам выпить чего-нибудь горячего? Может, чаю, или немного бренди?».

После того, как напитки поданы, доктор убеждает героев рассказать ему об их недавних приключениях. «Сообщите мне все, что помните с момента получения моего журнала» - торопит он, - «Я чувствую, вы уже столкнулись со злобной сворой, которую я называю Судом Кошмаров».

Если герои пробуют получить от доктора объяснение, откуда он все это знает, Иллхаусен снова приближается к тому, чтобы потерять терпение. «Всему свое время» - произносит он, едва сдерживая гнев, - «Я все объясню еще до того, как закончится ночь и взойдет солнце».

Если герои рассказывают Иллхаусену о событиях, окружающих Интрозию (Приключение Второе), они вызывают его симпатию. «Работа Призрачного Танцора», - говорит он, - «В этом я почти уверен». Если они спрашивают его о встрече с ним в их снах, Иллхаусен улыбается. Это грустная, усталая улыбка. «Это умение, которое я называю хождением по снам», - говорит он мягко, - «Я все расскажу вам о нем чуть позже».

В конце концов, герои захотят перейти к делу и узнать, зачем Иллхаусен послал за Торином. Если они прочитали письмо, напечатанное в конце *Журнала доктора Иллхаусена*, то они имеют некоторые сведения о существе по имени Мандалайн.

«Призрак Мандалайн может подождать», - говорит Иллхаусен серьезным тоном, - «Есть кое-кто, кому помощь нужна больше, чем мне. Пойдемте. Пришло время представить вам Сайлуса Андропова».

В палатах безумия.

Доктор Иллхаусен берет фонарь и ведет героев в дальний конец коридора. Используя набор ключей, свисающих с его пояса, он открывает тяжелую дверь. За этой дверью находится лестница, ведущая до самого подвала клиники. Сильный удар грома сотрясает здание, когда доктор запирает за собой дверь и начинает спускаться в темноту. Зачитайте:

> Доктор проводит вас вниз по запутанной системе лестниц к другой запертой двери. Он передает одному из вас фонарь и отпирает дверь одним из ключей, висящих у него на поясе. За ней, по обе стороны длинного коридора располагаются двери, но он пропускает их, направляясь к двери, расположенной на другом конце коридора. Прежде чем открыть ее, он поворачивается и окидывает вас утомленным взглядом.
> «Держитесь, друзья мои» - говорит Иллхаусен, - «Мы собираемся войти туда, где содержатся самые проблемные пациенты. То, что вы увидите и услышите, может напугать, но постарайтесь помнить, что эти бедные души больны и нуждаются в сострадании. Однако некоторые из них могут быть опасны. Пожалуйста, двигайтесь по центру коридора, держась подальше от камер по обе стороны от вас».

Иллхаусен идет по центру коридора, игнорируя вопли и тянущиеся руки пациентов. Пациенты, не обездвиженные каким-либо образом, могут протягивать руки через зарешеченное окно каждой из дверей. Проходя мимо камер, герои слышат оскорбления, мольбы о помощи, грубые комментарии. Несколько пациентов, находящиеся под наибольшей властью Суда Кошмаров, выкрикивают вещи, призванные потрясти героев.

> «Рени скучает по тебе», - говорит один пациент, - «Она хочет знать, когда ты вернешься. Она говорит, что сгорает от нетерпения». Он смеется с безумной радостью.
> Другой кричит: «У Мандалайн кое-что есть для вас! Вам это понравится. Боль, которую она причиняет, изящна в своей агонии».
> «Я знаю, где спрятана книга заклинаний Вонкрица, волшебник!», - зовет другой пациент, - «Если ты дашь мне свои глаза, я покажу!».

В конце концов, Иллхаусен подходит к одной из камер. Он использует один из ключей, чтобы открыть дверь. Когда фонарь освещает камеру, герои видят человека, скорчившегося на тонком матрасе. В камере сильно пахнет потом и страхом.

Через минуту человек садится. Это большой, дородный мужчина со спутанной бородой. Когда-то сильный и здоровый, теперь он выглядит слабым и утомленным. «Эйлор?» - спрашивает он ломающимся голосом: - «Эйлор, сынок? Это ты?».

«Нет, Сайлус», - отвечает Иллхаусен, - «Это всего лишь Грегориан. Давай, пришло время освободить тебя от кошмаров, которые тебя мучают».

Иллхаусен помогает Сайлусу подняться на ноги и выводит его и героев наружу. По пути доктор объясняет:

> «Сайлус – капитан парусника *Странник*» - говорит Иллхаусен на обратном пути, - «Мы были друзьями долгое время. Сайлус сопровождал меня в моем последнем путешествии в место, которое я называю Землями Кошмаров. Хотя мы достигли некоторых из моих целей, я не смог добыть предмет, который искал, и погибли несколько членов экипажа. Одним из этих членов экипажа был сын Сайлуса, Эйлор. С тех пор, как мы вернулись, Сайлус испытывает все более ужасные кошмары. Я уверен, что это работа Суда Кошмаров. Они мучают его, чтобы причинить боль мне. По этой причине бедный Сайлус должен страдать. Я хочу, чтобы его кошмары закончились. Вы поможете мне освободить его?».

Если герои спрашивают об оплате, Иллхаусен выдает слабую улыбку. «Каждый хочет что-то получить, прежде чем что-либо сделать» – вздыхает он, - «Боюсь, такова жизнь. Хорошо, если вам удастся освободить Сайлуса, я заплачу каждому по 200 золотых». Если герои хотят поторговаться, они могут уговорить Иллхаусена заплатить по 300 золотых каждому, и он пообещает, что после того, как Сайлус будет в безопасности, будет возможность заработать еще.

Встреча с доктором Таскером.

По пути в процедурный кабинет, Иллхаусен и герои сталкиваются с другим доктором клиники, Харродом Таскером. Зачитайте:

> Доктор Иллхаусен открывает дверь, ведущую из лабиринта палат, и застывает в удивлении. В коридоре за дверью вы видите свет. Высокий, худой человек в опрятном белом халате стоит с фонарем в открытом дверном проеме, ведущем к лестнице. «Кто там?» - окликает человек.

Дайте героям время, чтобы ответить, если они хотят. Потом Иллхаусен отвечает: «Это всего лишь я, Харрод. Почему ты бродишь по клинике посреди ночи?».

> «Ты не единственный добросовестный доктор в этой клинике, Грегориан», - отвечает человек, - «Я хотел проверить одного из моих пациентов. Излечение бедного Гарико идет не так быстро, как мне бы хотелось. И кто эти люди, Грегориан? Новые пациенты для наших переполненных палат?».
> «Нет, Харрод, это друзья Сайлуса», - врет Иллхаусен, - «Позвольте мне представить Харрода Таскера, одного из здешних докторов».
> Таскер хмурится. «Одного из докторов? Кроме тебя, я – единственный оставшийся». Он поворачивается, чтобы наградить вас напряженным взглядом. «Этим людям обязательно расхаживать здесь?».

Иллхаусен отмахивается от опасений Таскера. Он открывает дверь в кабинет терапии (область 17 на карте клиники в книге правил), заводит вас внутрь и желает Таскеру спокойной ночи.

Первое вхождение в сон.

Кабинет терапии Иллхаусена – ярко освещенная, оббитая войлоком палата, в которой только два предмета мебели: стул для лечащего врача и откидывающийся стол с зажимами для закрепления пациента, подвергающегося терапии.

Доктор помещает Сайлуса на стол и не туго привязывает его руки и ноги. Потом Иллхаусен поворачивается к героям.

> «Теперь вы должны довериться мне, друзья мои» - мягко произносит Иллхаусен, - «Ложитесь на обитый пол, и мы начнем. Я загипнотизирую вас, помещу вас в легкий транс и затем пошлю ваши воплощения снов в поисках кошмара Сайлуса. Не стоит волноваться. Я присмотрю в это время за вашими физическими телами».

Если герои не склонны полностью доверять Иллхаусену, один или более персонажей могут остаться, чтобы следить за процессом. Для этого случая, ниже представлено столкновение, чтобы охраняющему герою было чем заняться. Если все герои участвуют во вхождении в сон, столкновение не происходит.

Перед попыткой поместить героев в транс, Иллхаусен дает Сайлусу микстуру, чтобы помочь ему заснуть. «Попробуй отдохнуть спокойно на этот раз, Сайлус», - успокаивающе говорит доктор, - «Эти хорошие люди последуют за тобой в твои сны и проследят, чтобы ты благополучно вернулся назад». Чтобы поместить героев в транс, доктор Иллхаусен использует навык гипноза. Чтобы загипнотизировать героя, он должен выбросить 13 или меньше при броске Обаяния. Если Иллхаусен выбрасывает 14 или больше, герой не может быть загипнотизирован в этот раз.

Как только каждый из героев входит в транс (или попытка проваливается), каждый герой должен сделать бросок Мудрости с отрицательным модификатором –4. Если бросок успешен, герой входит в сон. Если он неудачен, герой выходит из транса через 1d4 раундов. Тот, кто вошел в сон, остается в трансе, пока не закончится сон, или пока не пройдет 1 оборот. Заметьте, что 1 оборот в бодрствующем мире может быть намного длиннее или короче, чем в сфере сна.

Герои, вошедшие в сон, появляются в кошмаре Сайлуса. Зачитайте:

> Вы стоите на палубе большого парусного судна. Корабль находится в объятиях ужасного шторма. Он раскачивает и трясет корабль, волны хлещут о палубу, и моряки пытаются защитить паруса. За массивным штурвалом капитан Сайлус Андропов пытается удержать корабль на курсе. Он отдает вам команды, крича, чтобы вы помогли защитить судно, пока шторм не разразился в полную силу.

Воплощения снов героев должны попытаться помочь спасти *Странник*. Герои с навыками мореходства должны сделать броски, чтобы определить, смогут ли они обеспечить заметную помощь. Другие должны позаботиться об незакрепленных предметах, или помочь морякам, потерявшим опору из-за ударов волн. После нескольких раундов такого времяпрепровождения, сон приобретает более мрачные тона.

Пока команда борется вокруг вас, вы замечаете в море пугающее зрелище. Огромные каменные кинжалы вырываются из-под воды подобно новорожденным горам. Все они возвышаются около корабля, и вы уверены, что любой из этих зазубренных пиков может с легкостью пробить корпус судна. Сайлус изо всех сил поворачивает штурвал, каким-то образом проводя *Странник* сквозь жуткое препятствие. Еще один каменный кинжал выныривает из моря, оцарапав борт судна и окатив вас водой.
«Живей, сынок!», - кричит Сайлус, и вы видите молодую копию капитана, привязывающую орудие. И в этот момент, зазубренный пик пробивает корпус и выходит из палубы около ваших ног.

Когда корабль начинает разваливаться, необходимы броски Страха. Опишите ужасность этих массивных ножевидных гор, выстреливающих из воды. Когда это происходит, герои должны сделать броски Ловкости с отрицательным модификатором –3, чтобы не упасть в море. Любой герой, свалившийся за борт, немедленно просыпается и должен сделать бросок смерти, как описано на странице 19 *Правил Снов и Кошмаров*. Любые герои, оставшиеся в сцене сна являются свидетелями следующего события.

Вы смогли удержаться на ногах, когда корабль начал разваливаться вокруг вас. Вы видите, что капитан Сайлус остался за штурвалом, отважно пытаясь удержать свое судно на плаву. Однако его сын не настолько удачлив. Чудовищные щупальца высунулись из воды и стащили молодого человека с палубы. Прежде чем вы смогли пошевелиться, щупальца скрылись обратно в море, забрав с собой юного Эйлора.
Сайлус кричит, и этот звук следует за вами в бодрствующий мир, когда вы садитесь на обитом полу кабинета терапии.

Суд Кошмаров манипулировал снами Сайлуса так долго, что они сумели изменить события, окружающие смерть Эйлора. Теперь Сайлус верит, что в том путешествии к Землям Кошмаров кроме сына и шестерых членов экипажа он потерял корабль и весь экипаж.

Пока ты спал.

Если кто-либо из героев остается бодрствовать, пока другие входят в сон Сайлуса, используйте это столкновение, чтобы ему было чем заняться. Он проводит некоторое время, наблюдая за тем, как Иллхаусен проверяет спящих, и вдруг ощущает поблизости темное присутствие. Заставьте бодрствующих героев сделать броски страха, когда, проходя сквозь закрытую дверь, появляется жуткий призрак Мандалайн. Прочитайте:

Волосы у вас на затылке встают дыбом, и вы чувствуете внезапное побуждение повернуться к двери. Бесплотная фигура проскальзывает через закрытую дверь, и уже в комнате приобретает смертоносную материальность. Сначала вы видите привлекательную молодую женщину в форме медсестры, но, материализовавшись, она становится гораздо более ужасающей. Ее глаза становятся пустыми темными провалами. Ее прическа превращается в спутанную копну волос, побитых сединой. Ее униформа, когда-то опрятная и белая, становится изодранной и грязной. И, что хуже всего, ее красивые, тонкие пальцы становятся бритвено острыми скальпелями, вроде тех, которые используют врачи.
«Это Мандалайн», - предупреждает Иллхаусен, - «Не дайте ей причинить вреда телам ваших друзей, пока я попробую помочь сноходцам».

Статистики Мандалайн напечатаны на странице 64 этой книги. Она атакует бодрствующих героев в течение 1d6+2 раундов. Хотя она не прочь уничтожить одного-двух спящих героев, ее главная цель состоит в том, чтобы напугать тех, кто остался бодрствовать. Вне зависимости от того, побеждает она или проигрывает, когда предопределенное число раундов истекает, она исчезает так же загадочно, как и появилась. Герои могут захотеть оставить охрану на остаток ночи, особенно, если они согласятся участвовать еще в одном сеансе хождения по снам.

Часть Четвертая: Битва с кошмаром.

Хотя Сайлус в плохой форме, но благодаря работе, проведенной доктором Иллхаусеном, капитан почти достиг внутреннего умиротворения. Если герои смогут завершить эту работу и затем помогут уничтожить надсмотрщика, удерживающего его, Сайлус может быть освобожден.

Число внутреннего умиротворения Сайлуса равно 18. Он уже увеличил свою *ментальную стойкость* до 12. Немного поработав, герои смогут поднять ее до 18 и затем выследить надсмотрщика этой сферы сна.

Член Суда Кошмаров, стоящий за этими отвратительными кошмарами – Морфей. Его надсмотрщиком в сфере сна является эннуй, которому приказано заставить Сайлуса страдать за помощь, оказанную ненавистному доктору Иллхаусену. Лучшим способом достичь этого, который нашел эннуй, оказалось постоянное повторение смерти Эйлора разными способами, связанными с морем. У него есть еще две сцены, запланированные для вечернего развлечения – подводная сцена и сцена, включающая в себя морского зомби, выглядящего как бедный Эйлор.

Возвращение в бодрствующий мир.

После участия в первой сцене сна, герои, которые, будучи в трансе, входили в сон, просыпаются. В то время как в голове у них проясняется, они слышат крик Сайлуса. Мгновением позже он стихает. Сайлус не проснулся, но его крик (как в сфере сна, так и в бодрствующем мире) вывел героев из транса, в который их поместил Иллхаусен. Проверив Сайлуса, Иллхаусен поворачивается к героям.

> «Неплохо для первой попытки», - произносит Иллхаусен со слабой улыбкой, - «Вы должны позволить мне отправить вас назад. Сайлус все еще спит и видит сны. Мы можем победить эти кошмары сегодня ночью, если вы согласитесь вернуться в сферу

Если герои отказываются, Иллхаусен предлагает им увеличить награду, чтобы они передумали. Он не может позволить себе заплатить им намного больше, чем он уже предложил, но он готов лгать, чтобы обеспечить Сайлуса необходимой ему помощью. Если это не сработает, то задача Мастера – найти способ вернуть героев в это приключение.

Если герои соглашаются на еще одно путешествие в сферу сна, переходите к следующей сцене.

На дне морском.

Доктор Иллхаусен пытается еще раз поместить героев в транс, как описано на странице 35. Вошедшие в транс должны сделать броски Мудрости со штрафом –4, чтобы войти в сон.

Как только воплощения снов героев готовы, они обнаруживают себя снова на борту *Странника*. Сцена начинается так же, как и предыдущая, за исключением того, что на этот раз надсмотрщик использует силы сна *изменение сферы сна* и *неуязвимость* на источнике (Сайлусе) и его товарищах (героях). Это использование изменения сферы сна стоит 3 очка.

> Вы стоите на палубе *Странника*, раскачиваемого бушующим штормом. Вы и другие члены экипажа скользите на мокрых досках и хватаетесь за раскачивающиеся снасти, чтобы удержаться. Капитан Сайлус за штурвалом, выкрикивает команды.

Сцена разыгрывается так же, как и в прошлый раз: шторм; гигантские зазубренные скалы, покрытые морской водой и похожие на зубы какого-то бешеного зверя; щупальца. Потом в игру вступает сила изменения сферы сна. Зачитайте:

> Эйлор исчезает за бортом, когда палуба под вами начинает разваливаться. Через мгновение все вы находитесь в воде, камнем идя ко дну.
> Пока вы погружаетесь, вы замечаете, что подводное царство светится слабым, но устойчивым светом. Кроме того, похоже, что вы дышите водой так же, как и свежим воздухом, но это не кажется вам странным. Потом вы достигаете дна и обнаруживаете себя стоящими среди остатков затонувших кораблей и чудовищных морских растений.
> «Экипаж, у нас еще проблемы», - кричит капитан Сайлус, указывая на приближающиеся темные фигуры.

В этой подводной сцене герои двигаются, как под действием заклинания *Свобода перемещения (Free action)*. Находясь под действием силы сна *неуязвимость*, герои также могут игнорировать нанесенные им серьезные повреждения, и оставаться запертыми в этой сцене снов. Если из-за этой силы сцена сна вынуждена измениться, она просто начинается сначала. Однако препятствия на пути у героев с каждым разом меняются, и перечислены ниже. Надсмотрщик решил позволить этому сну длиться на протяжении четырех сцен, заплатив, таким образом, 4 очка ментальной стойкости (что увеличило значение этого показателя у Сайлуса).

Кошмарные барракуды (2-12): Int Животный (1); AC 4; MV Sw 30; HD 4; THAC0 17; AT# 1; Dmg 2d4+4; SZ Средний (длина 7 футов); MR Устойчивая (12); XP 175.

Кошмарные электрические угри (1-4): Int Животный (1); AC 7; MV Sw 12; HD 6; THAC0 15; AT# 1; Dmg 1d6 (укус); CA молния (6d6 единиц повреждения); SZ Большой (длина 9 футов); MR Устойчивая (11); XP 650.

Кошмарный скат манта (1): Int Животный (1); AC 4; MV Sw 18; HD 12; THAC0 9; AT#1; Dmg 4d4 (укус); SA *заглатывание* (при атакующем броске, который на 2 или больше превышает число, необходимое для попадания, он заглатывает добычу целиком), *жало* (только по противнику, находящемуся сзади, наносит 3d10 единиц повреждения и жертва должна сделать бросок против парализации, или быть оглушенной на 2d4 раунда); SZ Огромный (длина 20 футов); MR Устойчивая (13); XP 7000.

Кошмарная гигантская акула (1): Int Животный (1); AC 3; MV Sw 18; HD 13; THAC0 5; Атаки 1; Dmg 5d4; SA заглатывание (при атакующем броске, который на 4 или больше превышает число, необходимое для попадания, заглатывает добычу целиком); Размер Гигантский (длина 40 футов); MR Устойчивая (12); XP 7000.

Часть Пятая: Свободу Сайлусу.

Остаются ли герои в трансе, или доктор Иллхаусен должен будет послать их назад в сферу сна еще раз, но до того, как над Эгертусом забрезжит утро, Сайлус будет освобожден. В предыдущих сценах сна герои должны были помочь Сайлусу достичь внутреннего умиротворения. Теперь они должны помочь морскому капитану победить надсмотрщика, который удерживает его в этой водной сфере сна.

К несчастью, надсмотрщик-эннуй понял, что происходит, и установил ловушку для сновидцев. Вместо того, чтобы появиться рядом с Сайлусом, герои должны найти капитана в лабиринте разбитых кораблей и морских растений.

> Вы снова обнаруживаете себя под покровом волн, среди подводного кладбища кораблей, погубленных скалистыми отмелями и штормами. На этот раз, однако, останки кораблей кажутся больше и многочисленней. Разбитые корпуса и сломанные мачты, расщепленные палубы и растрескавшиеся настилы – поле остатков кораблей раскинулось, насколько хватает глаз, и кто знает, что скрывается в их заполненных водой недрах?
> На расстоянии вы слышите крик Сайлуса: «Эйлор, прости меня! Мне так жаль!». Вы не можете сказать точно, откуда доносится крик, поскольку эхо от разбитых кораблей

Обращайтесь с этой сценой аккуратнее, поскольку у Мастера есть возможность добавить в нее немного реального ужаса и напряженности. Когда герои забираются в темные останки корабля, наружу выплывает стайка безвредных рыб, заставляя их испугаться. Еще немного поисков после того, как они вновь услышат Сайлуса, и герои обнаруживают полусъеденный труп какого-то несчастного моряка. Когда это тело выплывает в поле зрения, герой, обнаруживший его, должен сделать бросок страха.

Когда герои подбираются особенно близко, надсмотрщик задействует свою последнюю линию обороны – еще одну стаю кошмарных барракуд. На этот раз чудовищных рыб шесть, и сила сна неуязвимость больше не действует. Герои должны победить этих существ, прежде чем они смогут найти Сайлуса и положить конец этому кошмару.

Крепкие связи.

Как только герои побеждают кошмарных барракуд, они могут найти Сайлуса. Около рощи высоких как деревья морских растений, герои замечают *Странника*. Он выглядит почти целым и неповрежденным. Если бы не тот факт, что он находится на дне моря, то он казался бы способным плавать.

Когда герои достигают этого момента сцены, зачитайте:

> *Странник* покоится на дне перед вами, выглядя готовым плыть дальше, когда подует свежий ветер. Вы стоите около носа. Кажется, вы видите Сайлуса за штурвалом в кормовой части судна.

Героям нужно добраться до кормы корабля, чтобы помочь Сайлусу. Они могут это сделать одним из двух способов: либо пройти вдоль корабля, либо вскарабкаться на палубу и пойти по ней.

Если герои решают идти по дну, пока не достигнут кормы, переходите к «Развязке», описанной ниже. Если они решают подняться на палубу, зачитайте:

> Вы поднимаетесь на палубу без приключений. За исключением нескольких трещин в настиле, палуба выглядит целой. Единственное, что смущает вас – это трупы. Палубу усеивает экипаж *Странника*, 12 человек, изломанных и разбросанных, словно обломки на волнах. На их лицах застыло выражение боли и страха. Каждый человек умер около своего места, сжав руки на снастях или вцепившись в перила. Вы проходите мимо этих несчастных, двигаясь к большому штурвалу.

Если герои спрашивают об этом, то они не замечают Эйлора среди мертвых членов экипажа. Ни один из трупов не двигается, когда герои проходят мимо, хотя герои могут почувствовать, что за ними наблюдают; необходим бросок Мудрости с отрицательным модификатором –2, чтобы почувствовать это. Когда в поле зрения героев оказывается кормовая палуба и большой штурвал, переходите к «Развязке».

Развязка.

Кормовая палуба выглядит для героев кошмарной, хотя Сайлус, похоже, не обращает внимания на ситуацию. Кажется, что он вновь переживает искаженную версию морского путешествия, созданную для него надсмотрщиком. Он борется со штурвалом, выкрикивает команды и постоянно зовет своего сына.

> Сайлус стоит у большого штурвала, ведя корабль по курсу сквозь шторм, который видит только он. Он выкрикивает распоряжения мертвым членам экипажа, проклинает несуществующие ветер и дождь, предупреждает о поднимающихся зазубренных скалах, которые только он может видеть, и продолжает кричать: «Эйлор, где ты, парень?».
> Вы замечаете, что Сайлус прикован к штурвалу толстой цепью. Цепь выглядит сверхъестественно, поскольку светится недобрым сиянием, и вы видите сквозь нее. Цепь соединена с таким же ошейником на Сайлусе.

Независимо оттого, что герои говорят или делают, Сайлус игнорирует их, поскольку переживает воображаемое крушение *Странника*. Герои не могут повредить цепь или ошейник, которые привязывают Сайлуса к этой сфере сна. Через несколько мгновений мертвый экипаж поднимается и атакует. Зачитайте:

> Когда вы пытаетесь помочь Сайлусу вырваться из иллюзии, в которой он находится, вы слышите позади себя скрип досок. Обернувшись, вы видите, что члены экипажа поднялись и направляются к вам – хотя они выглядят столь же мертвыми, как и раньше!

Члены экипажа – морские зомби, намеревающиеся присоединить героев к своему числу. Они атакуют, как только добираются до кормовой палубы, что дает героям один раунд действий, чтобы произнести заклинания или сделать другие приготовления.

Морские зомби (12): Int Низкий (6); AC 7; MV 6, Sw 12; HD 5; THAC0 15; AT# 1; Dmg 1d10; SA вонь (спасбросок против яда или тошнота, отрицательный модификатор –1 к броску атаки и штраф +1 к Классу Защиты на 2d4 раунда); SD огненные атаки наносят половинный урон, электричество и атаки холодом наносят двойное повреждение, иммунитет к заклинаниям сна и очарования; SZ Средний (высота 6 футов); ML Бесстрашные (19); Опыт 420.

После трех раундов сражения с морскими зомби, появляется надсмотрщик в облике Эйлора. Эйлор тоже выглядит как морской зомби, с такими же статистиками. Он занимает позицию рядом с Сайлусом, что заставляет беднягу закричать от горя и страха. Эйлор шепчет: «Ты убил меня, отец. Ты подвел меня и команду. Ты – жалкий пример капитана, и

твоя некомпетентность стоила нам всем жизни. Посмотри, что случилось, с твоим любимым кораблем. Посмотри, что случилось со мной!».

Если герои напоминают Сайлусу, что все было не так, что его корабль все еще цел, и большая часть команды вернулась живой, то капитан заметно выпрямляется. Когда внутреннее умиротворение достигнуто, повреждения, нанесенные надсмотрщику, на самом деле ранят его. Он может быть уничтожен, если герои будут действовать быстро.

Если герои наносят достаточно повреждений, чтобы снять у надсмотрщика больше половины его полных хитов, он возвращается к своей истинной форме – эннуи. Как эннуи, надсмотрщик выглядит крылатым гуманоидом с четырьмя руками и длинным хвостом. Его фигура гладкая и обтекаемая, без резко выраженных черт. Когда надсмотрщик возвращается

Странник исчезает, когда Эйлор изменяет форму. Теперь остаются только морское дно и останки безымянных кораблей, вместе с Сайлусом, который теперь прикован ко дну моря. Мертвые члены команды продолжают драться с вами, но Эйлор теперь выглядит как кошмарное существо с крыльями, четырьмя руками и хвостом.
«Этот спящий мой!», - кричит существо ужасным голосом, - «Это не ваше дело. Убирайтесь, и я не буду входить в ваши кошмары».

Герои должны проигнорировать эту угрозу и довести бой с надсмотрщиком до конца. Морские зомби служат только для отвлечения, поэтому герои должны не обращать на них внимания, сконцентрировавшись на эннуе.

Когда энную нанесено еще больше повреждений, начинают происходить несколько вещей. Во-первых, морские зомби возвращаются в их истинную форму теневых морфов и разбегаются. Во-вторых, сверхъестественные цепи и ошейник, приковывающие Сайлуса, начинают трескаться и, в конце концов, разрушаются и исчезают. В-третьих, Сайлус справляется с потерей своего сына. Зачитайте:

Когда существо перед вами пало, вы видите, что цепь, приковывающая Сайлуса, начинает распадаться. Перед морским капитаном появляется мерцающий образ. В этом образе вы узнаете Эйлора. «Это не было твоей виной, отец», - произносит Эйлор с любовью и уважением в голосе, - «Ты спас корабль и остальную часть команды. Ты благополучно доставил их домой. Скорби обо мне, отец, и помни меня. Но не вини себя за то, с чем ты не мог ничего поделать». Отец и сын обнимаются одновременно с окончательным исчезновением цепи и смертью существа перед вами. Со вспышкой яркого, успокаивающего света вы возвращаетесь к бодрствованию с довольным сердцем и чувством хорошо сделанного дела.

Часть Шестая: Возвращение в клинику.

Герои просыпаются в кабинете терапии. Сайлус тоже проснулся и выглядит намного лучше, чем раньше. «Спасибо тебе, Грегориан», - говорит Сайлус, - «И вам тоже спасибо, мои новые друзья».

Группа возвращается на второй этаж, когда снаружи начинает восходить солнце. Шторм закончился, и слышно, как на ближайших деревьях поют птицы. Иллхаусен отправляет Сайлуса в пустующую комнату на отдых, затем ведет героев обратно в свой кабинет. У Иллхаусена есть еще одно последнее задание для героев. Зачитайте:

«Вы хорошо поработали, друзья мои», - говорит Иллхаусен, жестом предлагая вам сесть, - «Если вы все еще хотите помочь уничтожить призрак Мандалайн, я с радостью приму вашу помощь».

Если герои соглашаются помочь, Иллхаусен кивает и продолжает:

> «Чтобы уничтожить это существо, которое я называю ночным ужасом, вам нужно добыть предмет, называемый розой полуночи», - объясняет Иллхаусен, - «Роза – особый цветок, который расцветает в полночь только в одном месте – посреди Гетто Земель Кошмаров. Пожалуйста, приберегите свои вопросы. Сейчас вы должны отдохнуть, умыться и что-нибудь поесть. Мы поговорим позже сегодня днем».

Сказав это, Иллхаусен обеспечивает героев местом для сна, местом, где они могут помыться, и показывает им, где находятся кухня и столовая. После нескольких часов отдыха герои переходят к Приключению Четвертому: Роза Полуночи.

Приключение Четвертое: Роза Полуночи

“Вы хотите отправиться туда?
Тогда бы смелее, чем я думал!”
—Абукар Безумный

Это приключение отправляет героев в Земли Кошмаров на поиски предмета, который сможет уничтожить ночной ужас, Мандалайн. Этот предмет, именуемый *розой полуночи*, является единственной истинной слабостью ночного ужаса и тем предметом, который может снять проклятье, висящее над Клиникой для Душевнобольных.

Уровень героев должен быть, как минимум не меньше 7-ого, чтоб у них была возможность справиться с препятствиями, которые ожидают их в этом приключении. Если им требуется получить несколько новых уровней в промежутке между Третьим Приключением и началом данного сценария, то Мастеру понадобится провести несколько дополнительных мини-приключений, пока Сайлус готовит свое судно для нового путешествия в Туманы.

Начало

Если герои принимают задание, которое дает им доктор Иллхаусен в конце Третьего Приключения, то события данного приключения развиваются так, как описано на следующих страницах. Если герои отказываются отправляться на поиски розы полуночи, то Мастер должен найти способ вовлечь их в это приключение.

Возможно, героев будут преследовать кошмары о Мандалайн и клинике то тех пор, пока они не вынуждены будут действовать, или же они станут свидетелями медленного развала учреждения Иллхаусена. Пока они не захотят помочь доктору, и, наконец, их могут навестить головорезы доктора Таскера, которые попытаются отпугнуть их. (Ничто лучше не привлекает героев, чем попытка оттолкнуть их от этого).

В последнем случае, доктор Таскер нанимает нескольких головорезов из города, и приказывает им запугать персонажей. Головорезы предупреждают героев о том, что им “лучше держаться подальше от Иллхаусена, так как это будет лучше для вас самих. В противном случае, одного доктора будет мало, чтобы помочь вам”. Бандиты не говорят, кто именно послал их, но намекают на то, что у Иллхаусена есть очень могучие враги.

Обзор

В ходе этого приключения, герои отправляются в Земли Кошмаров в своих физических оболочках. Путешествие через Ночное море на борту *Странника* заканчивается

тем, что судно разбивается на скалистом мелководье но герои могут помочь спастись большей части команды. После этого их ожидает наземное путешествие в Вечноизменяющийся Лес, где героям необходимо будет постараться найти Абберского Шамана, Идущего-в-Одиночестве. Если они выполняют небольшое поручение шамана, то он дает им ловца снов – единственное средство, которое сможет помочь им спастись из Земель Кошмара после того, как им удастся найти розу полуночи.

Из лесной глуши, герои перебираются в Город Грез. В этом месте, в котором царят темные сны и разрушенные надежды, их ожидают небольшие столкновения в Театре Смерти и Клинике Кошмаров, пока им, наконец, не удается достичь Гетто Муллонги. В Гетто, Муллонга бросает все свои силы на то, чтобы сокрушить персонажей, но если им удастся победить, то герои смогут завладеть розой полуночи.

Обладая ловцом снов, который будет направлять их, герои вместе с розой полуночи отправляются на поиски низшего портала в одной из постоянной сфер снов. В случае успеха они возвращаются в клинику Эгертуса и уничтожают ночной ужас Мандалайн, раз и навсегда

Предыстория

Мандалайн была медсестрой в клинике и хорошим другом доктора Иллхаусена. Она была убита пациентом, которого звали Керст, которого заставили сделать это его кошмарные сны.

Образы смерти Мандалайн много раз появлялись в кошмарах доктора Иллхаусена. Именно из этих ужасных образов, Человек Кошмаров создал свое величайшее произведение – ночной ужас, известный, как Мандалайн. Этот ночной ужас не был истинной Мандалайн, и не имел никакого отношения к призраку бедной, мертвой женщины; вместо этого, это существо было порождением Суда, созданным из кошмаров Иллхаусена.

Ночной ужас впервые появился в реальном мире спустя год. Сначала, это существо вызывало только беспокойство, но не страх. После этого, оно перестало только появляться в клинике; ужас начал преследовать всех, кто находился в её стенах, и убивать их. Члены персонала один за одним покидали клинику, и ночи Иллхаусена становились все страшнее и страшнее. Учитывая возрастающий стресс, вызванный необходимостью управлять клиникой, невзирая на недостаток персонала, его кощмары становились только ужаснее.

В конце концов, Иллхаусен начал задумываться над тем, что, возможно, эту битву нельзя было выиграть. Он уже готовился признать победу суда Кошмаров, когда один из его пациентов предложил ему ключ к решению этой проблемы. Эти пациентом был Старый Дерек, один из немногих людей, который еще помнил те времена, когда Земли Кошмаров находились совсем недалеко от границ Новой Вассы. Кроме того, Старый Дерек заявил. Что в дни своей юности он неоднократно путешествовал по этим безумным местам. Это продолжалось до тех пор, пока старость и ужасающие кошмары не сделали подобные путешествия невозможными.

Старый Дерек рассказал о своем недавнем сне, который он видел во время сеанса терапии с доктором Иллхаусеном. “Я бежал через гетто Города Кошмаров, пытаясь убежать от Мандалайн, когда я выбежал на пустырь, расположенный между двумя разрушающимися зданиями,” рассказывал Старый Дерек. “Посреди пустыря рос цветок. Он был похож на розу. Но место того, чтобы закрыться ночью, он расцвел в тот момент, когда луна оказалась в зените. И в это мгновение, из этого цветка полилось магическое сияние. Я услышал крик за своей спиной. Мандалайн уже была в нескольких шагах от меня, готовясь разорвать меня в клочья, но свет отогнал её. Я думаю, что этот свет мог бы даже уничтожить Мандалайн, если бы она не скрылась во тьме. Я попытался сорвать цветок, чтобы использовать его в будущем, но как только я прикоснулся к нему, я проснулся”.

Путешествие Иллхаусена в Земли Кошмаров на борту *Странника* представлялось собой не только исследовательскую миссию. Он хотел найти розу полуночи. Ему удалось найти множество пустырей, похожих на описанный Дереком, и даже увидеть цветущую розу,

но прежде, чем ему удалось сорвать цветок, доктор был вынужден бежать. Он чувствовал, что спасение оставшихся в живых членов команды было важнее, чем его собственное ухудшающееся здоровье.

Спустя несколько недель, отчаявшийся Иллхаусен послал за своим старым другом, Торином. Он хотел, чтобы Торин отправился в Земли Кошмаров и достал цветок. Теперь его единственной надеждой стали герои, заменившие собой Торина.

Часть Первая: Морское Путешествие

Из-за того, что опущенное нам место строго ограничено, большая часть этого приключения будет представлять собой небольшие наброски. Мастер может расширять столкновения и события, тем самым превращая данный сценарий в настоящее приключение.

Капитан Сайлус вызвался доставить героев в Земли Кошмаров. Почему он решил вновь рискнуть своим кораблем? На это много причин. Во-первых, он хочет помочь своему другу, доктору Иллхаусену. Во-вторых, он уже знает маршрут, и может повторить его. Кроме того, он чувствует себя в долг перед героями за то, что они сделали для него. И, наконец, он хочет нанести удар существам, которые забрали его сына, а потом мучили кошмарами, связанными с этой потерей.

Как только Сайлус нанимает команду и заканчивает приготовления *Странника* для нового путешествия, герои могут выйти в море в любой момент. Кроме всего прочего на корабле находится две шлюпки, рассчитанные на возможные несчастные случаи; в каждой шлюпке может находиться по 10 человек.

Доктор Иллхаусен не принимает участия в этом путешествии. Он слишком слаб из-за недостатка сна, и не верит, что каким-то образом сможет помочь героями. Тем не менее, перед отплытием он дает им полезный совет. Прочитайте следующее:

> ”Я бы хотел отправиться с вами, но я боюсь того, что скорее окажусь обузой, чем помощником”, мрачно произносит Иллхаусен. “На пути в Город Грез постарайтесь найти Абберского шамана, которого называют Идущим-в-Одиночестве. Его можно встретить в Вечноизменяющемся Лесу. Этот шаман уже однажды помог мне, и может помочь вам. Попросите у него ловец снов, так как вам может понадобиться эта вещь для того, чтобы выбраться из Земель Кошмаров”.

Если герои спрашивают о ловце снов, то скажите им, что это магический предмет, который может обнаруживать течения низших порталов. Если они не смогут найти способ возвратиться домой, то им придется войти в сферу снов и найти низший портал. Без ловца снов низший портал может отправить их куда угодно. Тем не менее, с помощью дара шамана герои смогут возвратиться в Эгертус. После прощания с доктором Иллхаусеном, Сайлус поднимает героев на борт *Странника*, и корабль выходит в воды реки Днар.

В Туманы

Путешествие вниз по Днару происходит без каких-либо проишествий. Вскоре Странник достигает места, в котором река исчезает в стене тумана. Прочтите следующее:

> “Туман прямо по курсу!”, кричит корабельный впередосмотрящий. Все глаза обращаются туда, где река, кажется, заканчивается, и начинается загадочная стена тумана.
> “Вы готовы, парни?” спрашивает Сайлус. При этом он не ожидает вашего ответа, вращая колесо. “Эти туманы пугают, но нам не придется плыть через них больше недели. Кроме того, что, что ожидает нас на другой стороне этих туманов, гораздо ужаснее их самих”.

Как только *Странник* входит в Туманы, время, кажется, замирает. Ветер не колышет паруса. Речное течение перестает нести корабль. Все, что слышат герои, это только нежный плеск волн и крики членов команды, перекрикивающихся под пологом тумана.

В ходе данной части приключения героев не ожидают какие-либо столкновения, хотя Мастер может добавить их, если хочет. Главное, чтобы путешествие через туманы было загадочным и вызывало у героев смутное беспокойство. Кажется, будто корабль не движется, хотя Сайлус уверяет команду, что корабль вскоре достигнет места своего назначения. Издалека до корабля доносятся странные звуки, исходящие из туманов. Большую часть звуков невозможно разобрать, но иногда ушей героев достигает понятная им фраза. Среди них: “Возвращайтесь”, “присоединяйтесь к нам” и “все вы умрете”.

Скалистое Мелководье

Спустя неделю, Странник выходит из Туманов, и оказывается на скалистом мелководье Земель Кошмаров. Прочитайте следующее:

> Неожиданно вы вновь начинаете действительно ощущать движение корабля, и в этот же момент нос Странника выходит из туманов. Корабль покидает белесый полог и выходит в бурное, штормовое море. “Скалы прямо по курсу!” кричит впередосмотрящий. “А за скалами – земля!”

Герои должны испытать чувство узнавания, когда Странник проходит через скалистое мелководье. Корабль идет тем же самым курсом, как и во сне Сайлуса в Третьем Приключениии. С неба льется дождь, и оно периодически разрывается молниями. Соленые брызги долетают до палубы и стоящих на ней людей. Огромные, зубастые скалы неожиданно появляются из воды возле судна. В большинстве случаев команда и Сайлус ухитряются избегать этих подводных камней. Внезапно из моря прямо перед судном поднимается огромная скала. Прочитайте следующее:

> Каменная скала, преграждающая вам путь, напоминает острый зуб исполинского порождения моря. Потерпевший крушение корабль оказывается на скале, подобно рыбе, повисшей на остроге. “Нам с этим не справиться, парни,” кричит Сайлус, пытаясь перекричать рев моря. “Соберите свою волю в кулак и готовьтесь спускать шлюпки!”

Странник еще раз ударяется об скалу. Обшивка корабля вскрывается, подобно раковине, и от столкновения в палубе появляются дыры. Корабль сразу же начинает набирать воду и тонуть. Герои могут помочь приготовить шлюпки, но вскоре у них появится еще одна проблема. Обломки, виднеющиеся на скалах, стали пристанищем для нескольких морских зомби, которые желают только одного: пожрать живую плоть. Хуже всего то, что это уже не сон. Эти морские зомби могут нанести реальный урон, а то и убить героев.

Морские зомби (3-12): Int Низкий (6); AC 7; MV 6, Sw 12; HD 5; THACO 15; #AT 1: Dmg 1d10; SA зловоние (спас-бросок против яда или героя начинает тошнить, в результате чего он получает отрицательный модификатор –1 к броскам атаки и +1 к Классу Защиты на 2d4 раунда), болезнь (10% вероятность из-за запачканного, покрывшегося бактериями оружия); SD атаки, основанные на огне, наносят половинный урон, основанные на холоде и электричестве – двойной, иммунитет к сну и очарованию; SZ M (6 футов высоты); ML Бесстрашные (19); XP 420

Эта часть приключения заканчивается тем, что герои и большая часть команды добирается до берега на спасательных шлюпках. Сайлус должен оказаться среди выживших.

Внешние Земли и Кольцо Снов

Герои оказываются на разрушенном берегу Внешних Земель. Возможные столкновения, ожидающие героев в этих опустошенных землях, упомянуты в Журнале Доктора Иллхаусена и Правилах Снов и Кошмаров. В любом случае, следующей остановкой героев является Кольцо Снов.

В Кольце Снов герои впервые видят сферы снов со стороны. Кроме того, не следует забывать, что героев может сопровождать корабельная команда, и в любом случае Сайлус будет настаивать на том, чтобы сопровождать их. Столкновения неподалеку от Кольца Снов могут включать в себя исследование или даже вхождение в сферы снов, хотя героям, возможно, следует избегать подобных действий до следующих частей этого приключения. Для нагнетания драматической обстановки вы можете сделать так, чтобы один из членов команды оказался поглощен сферой снов. Более подробно Кольцо Снов описано в Правилах Снов и Кошмаров.

Сайлус (мужчина-человек, боец 1-ого уровня): AC 7 (кожаная броня, Ловкость); MV 12; hp 7; THACO 20; #AT 1; Dmg 1d8+1 (длинный меч); SZ M (6 футов высоты); ML Элитная (13); AL NG

Сила 15, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 9

Типичный член корабельной команды (мужчина-человек, 0 уровня): Int Средний (9); AC 8 (кожаная броня); MV 12; hp 4; THACO 20; #AT 1; Dmg 1d6 (короткий меч); SZ M (6 футов высоты); ML Устойчивая (11); AL MG

Часть Вторая: Вечноизменяющийся Лес

Когда герои достигают Вечноизменяющегося Леса, это место напоминает им обычный лес. Нет даже малейшего намека на то, что они путешествуют по Срединным Землям. Спустя час путешествия, они сталкиваются с первым ужасом этих мест, стаей магических голов Муллонги.

Магические головы

Полностью магические головы описаны в Приложении Монстров, включенном в этот сеттинг. Пожалуйста, прочтите эту книгу перед тем, как вы начнете проводить данное столкновение. Головы обычно скитаются по Срединным Землям в поисках живых, материальных тел для своей госпожи, ведьмы Муллонги. В конце концов, они начинают ощущать запах героев, и атакуют их. Прочтите следующее:

> Пока вы продираетесь через подлесок, ваше внимание привлекает то, что окружающий вас лес необычно спокоен. Насекомые, летающие вокруг ваших голов, исчезают, и невидимые животные перестают выводить извечную лесную песню похрустываний и шорохов. Вы выходите на лужайку, и в это мгновение на вас камнем падает птица. Но внезапно вы понимаете, что это не птица, а человеческая голова! Отрубленные человеческие головы каким-то образом поднялись в воздух и теперь атакуют вас.

Всего на героев нападает 13 магических голов. Они надеются вывести персонажей из равновесия своими быстрыми атаками, одновременно с этим открывая портал, через который сможет пройти Муллонга. Персонажи должны помешать им вызвать Муллонгу в данный момент, так как им предстоит встретиться с ней позже в этом же приключении. Если пяти головам удается открыть портал, то герои видят темную, высушенную кисть Муллонги и напоминающую коготь руку, которые проходят через портал. Если одна из голов в этом же раунде подвергается атаке, то портал закрывается. Если персонажам удается уничтожить хотя бы пять голов, все оставшиеся головы улетают.

Магические головы (13): Int Средний (10); AC 3 (7 если удерживаются); MV Fl 15; HD 2; hp 12 каждая; THACO 18; #AT 1; Dmg 1d6 (укус); SA удар (спас-бросок против заклинания или парализация в течение 1d4+1 раундов); SZ Маленькие (диаметр 1 фут); ML Элитная (13); AL Хаотично-Злое; XP 270

Идущий-в-Одиночестве

В конце концов герои достигают озера, расположенного в самом сердце леса. Хотя окружающий их день сер и темен, подобно сумеркам, погода стоит довольна теплая, напоминая один из весенних дней. Все изменяется в тот момент, когда герои достигают озера. Погода неожиданно становится очень холодной, а озеро превращается в морозную страну чудес. Тем не менее, эта страна чудес представляет определенную опасность, так как Морфей уже узнал о том, что на его территории появились чужаки. Прочитайте следующее:

> Вы идете вдоль берегов замерзшего озера, пытаясь найти место, в котором его можно перейти или обогнуть. Внезапно, в самый разгар ваших поисков вы слышите треск, как будто бы лед разбивается на части.
> Посреди озера заостренные осколки льда принимают облик существа, грубо напоминающего человека. Ледяной монстр достигает практически девяти футов в высоту, а его огромные руки заканчиваются острыми сосульками. “Вы помогли сновидцу, который принадлежал нам”, ревет монстр, напоминая морозный северный ветер. “Вы заплатите за это!” С этими словами он начинает скользить к вам с самыми зловещими намерениями...

Морфей, разозленный тем, что герои освободили Сайлуса из его сферы снов, послал этот ледяной кошмар для того, чтобы уничтожить их. Хотя он довольно силен, героям вряд ли придется слишком сильно напрягаться для того, чтобы сокрушить его.

Ледяной монстр: Int Низкий (7); AC 5; MV 9; HD 8; hp 46; THACO 13; #AT2; Dmg 1d10+1/1d10+1; SZ Большой (9 футов высоты); ML Чемпион (15); AL Нейтральный; XP 650

Абберский шаман, Идущий-в-Одиночестве, наблюдает за сражением из теней, отбрасываемых деревьями. Как только герои побеждают ледяного монстра, он выходит оттуда. Прочитайте следующее:

> “Это не заняло у вас много времени”, произносит исходящий из леса голос. Спустя мгновение, вы замечаете выступающего из-за деревьев человека. Этот довольно высокий, черноволосый человек облачен в сюрреалистичные одежды, которые сшиты из шкур того, что, скорее всего ,было животными грез и тварями кошмаров. “Доктор послал вас помочь мне, и я помогу вам”.

Шаман называет себя Идущим-в-Одиночестве. Он гораздо дружелюбнее, чем все остальные Абберские кочевники, но не только потому, что он является шаманом, но и из-за того, что раньше он уже общался с доктором Иллхаусеном и доктором ван Рихтеном. Знаки окружающей его земли позволили Идущему-в-Одиночестве узнать о том, что Иллхаусен послал людей, чтобы помочь ему. Теперь он объясняет, что именно ему нужно.

> “Странники,” произносит Идущий-в-Одиночестве, “вы пришли сюда для того, чтобы помочь мне. Я благодарен вам за это. Когда вы исполните мою просьбу, я дам вам ловца снов, с помощью которого вы сможете найти безопасную дорогу домой”. После этого Идущий-в-Одиночестве отворачивается для того, чтобы уйти. Внезапно, он вновь разворачивается к вам с таким видом, будто он только что вспомнил какую-то важную деталь.
> “Ах, да, я должен описать вам свою проблему,” с определенным смущением произносит шаман. “Во время моего путешествия по миру снов, мое воплощение было поймано Призрачным Танцором. Вы должны отправиться в Театр Смерти и освободить его”.

Если герои спрашивают, как шаману удается странствовать по Землям Кошмаров без своего воплощения снов, Идущий-в-Одиночестве только пожимает плечами. “Возможно это связано с тем, что в действительности Абберцы не видят снов, подобно обычным людям,” говорит шаман. “Доктор Иллхаусен может рассказать вам больше, хотя мне никогда не приходилось засыпать, как ему, для того чтобы перейти в мир снов”.

На самом деле из-за того, что Абберские кочевники не видят сны, воплощение снов шамана является более независимым существом. Тем не менее, он, как и все остальные существа, не может долго обходиться без этой части своей сущности. Возможно, он сможет продержаться еще два дня, после чего впадет в кому, из которой ему уже будет не суждено выйти. Если героям удастся освободить воплощение снов Идущего-в-Одиночестве, то он даст им ловца снов и научит их использовать его.

Часть Третья: Город Грез

Теперь герои отправляются в Город Грез. Они должны посетить два места: Театр Смерти, чтобы освободить воплощение снов Идущего-в-Одиночестве и Гетто Муллонги для того, чтобы найти розу полуночи.

Когда герои оказываются в городе, громко прочитайте следующее описание:

> Здания, возвышающиеся перед вами, кажутся древними и заброшенными, как будто бы их создатели забросили их уже очень давно. Эти дома состоят из кривых линий и странных углов, и все здесь излучает угрозу и печаль, которые прекрасно вписываются в это молчаливое и пустынное место.
> Разбитые стекла все еще виднеются в некоторых окнах, и большая часть дверей висит на заржавевших петлях. Хотя вы не видите никого, вас посещает странное чувство, будто кто-то – или что-то – наблюдает за вами.

Встреча со сновидцем

Во время поисков Театра Смерти, герои встречаются со сновидцем. Каким-то образом он затерялся в Землях Кошмаров и, сумев выбраться из сферы снов, теперь скитается по Срединным Землям. Центральная часть тела сновидца кажется плотной, но его руки, ноги и голова расплываются, превращаясь в эфирный туман. Кажется, будто сновидец не замечает героев. Он просто идет по улице, внимательно посматривая то в одну, то другую сторону, как будто бы он и сам что-то ищет.

Каждый герой, делающий бросок Мудрости с отрицательным модификатором –2 замечает, что в руках сновидца зажата крошечная буклет. Заголовок буклета гласит: “Театр Смерти”. Ниже написано: “Сегодня в программе – Балет Призрачного Танцора”.

Если герои следуют за сновидцем, то он приводит их к Театру Смерти. Когда сновидец достигает огромных дверей, ведущих в здание, он издает резкий крик и пропадает.

Ночь в Балете

Во время проведения этого столкновения воспользуйтесь картой-постером, на которой изображен Театр Смерти. Герои могут войти в вестибюль и зрительный зал без каких-либо проблем. Тем не менее, внутри зрительного зала они должны справиться с мертвой публикой, ожидающей нового выступления Призрачного Танцора.

Лучше всего будет, если герои найдут воплощение снов Идущего-в-Одиночестве и покинут театр до того, как начнется ночное представление. Оно начинается через 1d12+8 раундов после прибытия героев. В течение каждого раунда, предшествующего началу выступления, герои должны замечать определенные улики, указывающие на это – невидимые музыканты настраивают призрачные инструменты, огни начинают гаснуть,

занавес подниматься, и, в конце концов, театр заполняет потусторонняя музыка. Если герои все еще находятся в Театре на момент начала представления, то Призрачный Танцор атакует их с помощью своей особой атаки, которая воплощается в смертоносном танце (смотрите раздел о Призрачном Танцоре в Приложении Монстров, включенном в этот набор).

Чтобы найти Идущего-в-Одиночестве, герои должны внимательно осмотреть ряды кресел. Практически на каждом из них сидит мертвый зомби или гхул. Эти существа рычат и скалятся при виде героев, но только сидящая в ряду Идущего-в-Одиночестве нежить атакует их. Герои находят Идущего-в-Одиночестве через определенное количество раундов, равное самому низкому успешному броску Мудрости, который округляется вверх. Так, если самый низкий успешный бросок равен 10, то Идущий-в-Одиночестве обнаруживается персонажами через 5 раундов.

Как только герои находят его, они должны схватить Идущего-в-Одиночестве за руку и вывести из Театра. Его рука необычна крепка и надежна для воплощения снов, хотя она все еще кажется странно мягкой и готовой исчезнуть в любой момент. Нежить, сидящая в ряду Идущего-в-Одиночестве пытается остановить героев. Между воплощением снов шамана и проходом сидит шесть зомби и четыре гхула.

Зомби (6): Int Нет (0); AC 8; MV 6; HD 2; THACO 19; #AT 1; Dmg 1d8; SD иммунитет к очаровывающим и усыпляющим заклинаниям; SZ Средний; AL Нейтральное; XP 65

Гхулы (4): Int Низкий (5); AC 6; MV 9; HD 2; hp 13 у каждого; THACO 19; #AT 3; Dmg 1d3/ld3 (когти), 1d6 (зубы); SA парализация; SD иммунитет к очаровывающим и усыпляющим заклинаниям; SZ Средний (5 футов высоты); ML Устойчивая (11); AL Хаотично-Злое; XP 175

После представления

Когда герои выходят из театра с воплощением снов Идущего-в-Одиночестве происходит две вещи. Во-первых, воплощение снов теряет свою материальность и поднимается в небо. Во-вторых, настоящий Идущий-в-Одиночестве выходит из теней и приближается к героям. Прочитайте следующее:

> "Мне уже лучше," говорит Идущий-в-Одиночестве приближаясь к вам. В руках он сжимает деревянный посох, вершина которого замотана шерстяными нитями, к которым в причудливом порядке прикреплены перья и солома. "Вот ловец снов, который я обещал вам". Он протягивает предмет в вашу сторону.

Теперь герои обзавелись ловцом снов, магическим предметом, который может помочь им вернуться домой. После этого шаман уходит, явно довольный тем, что две его половинки наконец воссоединились.

Клиника кошмаров

По мере поисков героями Гетто Муллонги, они внезапно замечают в древнем городе знакомое им здание. Это Клиника для Душевнобольных, которая возвышается перед ними, и выглядит еще более зловеще и угрожающе в этом кошмарном окружении.

> Клиника выглядит еще более мрачно, чем её подобие в Эгертусе. Возле неё не течет река Днар, и окружающая её территория так же пустынна, как и оставшаяся часть Города Грез. Во всем остальном это место кажется полностью идентичным клинике Иллхаусена за исключением одного значительного изменения – на двери красуется табличка, на которой написано “Лечебница Эгертуса”.

Если герои решают обследовать Лечебницу Эгертуса, то создайте несколько столкновений на основе информации, представленной ниже. Если персонажи просто проходят мимо Клиники, то, в конце концов, они достигают Гетто Муллонги.

Эта клиника используется для экспериментов в области пыток, которые проводятся воплощением снов доктора Таскера. Если герои исследуют это место, то они обнаруживают, что темное, ужасающее здание заполнено стонущими и кричащими пациентами, комнаты которых переполнены инструментами, предназначенными для пыток и посвященных боли. Таскер пытается пленить странников, чтобы провести на них несколько экспериментов. Он помнит их еще из мира яви, и ненавидит их уже за то, что они являются друзьями доктора Иллхаусена.

Обнаружение места кошмарных наслаждений Таскера должно намекнуть героям на истинную сущность доктора. Когда они вернутся в Эгертус, они могут предупредить Иллхаусена или даже самостоятельно разобраться со злым врачом. Конечно же, это предполагает то, что героям удастся выбраться из лечебницы Таскера.

Воплощение снов Таскера (мужчина-человек, 0-ого уровня): AC 8 (кожаный фартук); MV 12: hp 7; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d4 (кинжал); SZ M (6 футов высоты); ML Элитная (14); AL Законно-Злое

Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 15, Интеллект 16, Мудрость 13, Харизма 12

Исчадья Снов и Потерянные Души

Во время скитаний по улицам Города Грез, герои могут столкнуться с различными разновидностями младших исчадий снов и даже с несколькими пропавшими душами. Более подробно они описаны в Приложении Монстров, включенном в этот набор.

Часть Четвертая: Гетто Муллонги

Героям не приходится долго искать Гетто Муллонги, так как это место само находит их. Древние дома и узкие улицы передвигаются по Городу Грез подобно огромному живому существу. Так как чуть ранее магические головы Муллонги столкнулись со странниками, ведьма обыскивает весь город, пытаясь обнаружить их. Она стремится пленить героев и использовать их во время магических церемоний, так как в Землях Кошмаров физические тела являются источниками силы.

Когда герои принимают участие во всех столкновения, запланированных Мастером для Города Грез, они оказываются в Гетто. Прочитайте или перескажите следующее:

> Оглушительный грохот заставляет землю содрогнуться, а окружающие вас здания – задрожать. Кажется, будто вы оказались в районе землетрясения, хотя ни одно из окружающих вас зданий не разрушается, а в мостовой не возникает бездонных провалов. В мгновение ока широкая улица сменяется узкой аллеей. Здания, некогда высокие и гордые, превращаются в старые дома, заполненные тенями и неприятными запахами. Как только гетто окружает вас, грохот стихает.

Мир Ребенка

Дайте героям несколько мгновений на то, чтобы понять, что именно произошло. После этого, перед ними появляется Муллонга. Прочитайте следующее:

Из теней выступает старая женщина. Он выглядит такой слабой и старой, что кажется, будто её может сдуть обычный порыв ветра. Эта сгорбленная женщина с темной, морщинистой кожей, облачена в шкуры животных и сжимает в руках узловатый посох.
“Ищете что-то, странники?” спрашивает женщина, и её голос сух и спокоен, подобно песку в пустыне. “Вы хотите украсть что-то из дома Муллонги? Никогда не бывать этому!”
Её посох начинает излучать зловещий свет, который распространяется над вами. Ваши тела начинают содрогаться, а глаза пронзает боль. Когда яркость света усиливается, все в ваших глазах расплывается и спутывается. Кажется, будто старая женщина одновременно отодвигается от вас, и вместе с этим становится больше. Внезапно свет исчезает, и вы понимаете, что именно произошло – вы стали меньше!

В результате комбинирования магии Муллонги и сновидческого влияния Срединных Земель герои были превращены в детей. Все их снаряжение изменилось вместе с ними. Вещи героев становятся очень похожими на игрушки, сделанные на основе первоначальных предметов: все оружие наносит только половинный урон, хотя любые магические модификаторы все еще действуют; металлические доспехи увеличивают Класс Защиты героя на два пункта, тогда как неметалические доспехи сохраняют все свои защитные способности. К примеру герой, обладающий *длинным мечом +2* и облаченный в пластинчатые доспехи теперь будет наносить 1d4+2 единиц урона (вместо ld8+2), а его броня будет обеспечивать только Класс Защиты 5 (вместо Класса Защиты 3).

Герои так же подвергаются некоторым изменениям. Значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы не изменяются, тогда как показатели Ловкости, Силы и Телосложения уменьшаются на 1d4 пункта. Норма передвижения уменьшается вдвое.

“Гораздо лучше,” произносит Муллонга. “Теперь вы не воры. Вы всего лишь дети плохие дети. Нет, вы мыши. И я знаю, как можно разобраться с мышами”. Она издает резкий свист, и черные коты, размером со львов, выступают из теней.

Черные коты преследуют героев по гигантским улицам, в конце концов, загоняя их в аллею. Постарайтесь вызвать у героев страх, который они должны были испытать из-за подобного превращения. Все вокруг значительно превышает их в размерах, и то, что они привыкли принимать, как должное, стало довольно труднодостижимым – включая дверные руки, ступеньки и окна.

Показатели черных котов приведены ниже. Заметьте, что эти статистики отвечают большим размеров котов по сравнению с героями, а также некоторым магическим изменениям, вызванным Муллонгой. Эти статистики, вместе с описанными выше изменениями, обрушившимися на героев, делают черных котов исключительно опасными для несчастных персонажей.

Черные коты (4): Int Звериный (1); AC 5; MV 12; HD 5+2; hp 38, 32, 26, 24; THACO 15; #AT 3; Dmg ld4/ld4/Id10 (коготь/коготь/зубы); SZ Маленькие; AL Нейтральное; XP 650

Ужасы детства

После того, как герои побеждают черных котов или убегают от них, перед ними встают другие ужасы. Мастер может разработать их столько, сколько необходимо для успешного развития истории. Используйте членов команды Странника для того, чтобы показать персонажам, что может ожидать детей в Гетто (один оказывается в зубах кота и так далее), и в случае необходимости, предоставить им некоторую защиту.

Возможные ужасы включают в себя крыс, серых морфов, выступающих в роли изгоев и безумцев, теневых морфов, превратившихся в кошмары из детских историй, и стаи диких собак. Помните, что даже обычные животные становятся ужасными, когда они нападают на героев, размером с обычных детей, и усиливаются магией зловещей ведьмы.

Цветок на пустыре

Герои оказываются на пустыре, ставшем приютом для розы полуночи, совершенно случайно. Тем не менее, это место скрыто заклинаниями Муллонги. Когда герои приходят сюда, то оно кажется огромной ямой, расположенной перед хижиной ведьмы. Яма заполнена разорванной одеждой, сломанными игрушками и странными костями. Муллонга создала это место для того, чтобы пугать детей. Однако она забыла про то, что, несмотря на детский вид, герои все же остаются взрослыми людьми.

Когда герои приближаются к яме, ведьма выбегает из хижины. Она атакует их, пытаясь сбросить несчастных в яму. Любой бросок атаки, превышающий необходимое минимальное значение успешного удара на 2 и более пункта сбрасывает персонажа в яму. Муллонга продолжает сражаться с героями, стоящими над ямой, но в действительности она не хочет убивать их. Она стремится сломить их дух и запереть в сферах снов, где они ничем не смогут навредить ей.

Тем не менее, герои, оказавшиеся в яме, должны справиться с разбитыми игрушками. Эти зловещие игрушечные солдатики и звери огромных размеров оживают, атакуя оказавшихся в яме героев, а вместе с ними и розу полуночи, находящуюся там же.

Оживленные игрушки (2-8): Int Нет (0); AC 6; MV 6; HD 2; THACO 19; #AT 1; Dmg 1d2; SA Парализация (при успешном ударе цель должна сделать спас-бросок против парализации или оказаться парализованной на 1d4 раунда): SZ Крошечные (от 6 дюймов до 2 футов высоты); AL Нейтрально-Злое; XP 120

Для того чтобы найти розу, герой должен сделать спас-бросок против заклинания с целью проникновения через иллюзии Муллонги. Делайте эти спас-броски в тайне, открывая их результаты только в том случае, если кому-то из героев удалось сделать успешный спас-бросок. Что же в действительности видят персонажи? Прочитайте следующее:

> Яма и хижина исчезают. Муллонга и её ожившие игрушки сражаются с вами на пустыре, расположенном между двумя большими домами. В центре пустыря растет один единственный цветок. Пока вы безмолвно смотрите на него, луна достигает своего зенита и цветок распускается, приветствуя её. Волны чистого света расходятся от распустившегося цветка, уничтожая игрушки и освобождая вас от заклинаний Муллонги.

Герои могут забрать цветок, так как Муллонга временно ослеплена светом добра и не может помешать им. У героев есть как минимум час до того, как ведьма вновь сможет сражаться с ними.

Детали достижения сферы снов и поисков низшего портала остаются на определение Мастера. Возможно, Идущий-в-Одиночестве приводит их прямо к одному из порталов, или, возможно, перед героями появляется воплощение снов доктора Иллхаусена, которое дает им одну или две подсказки. Тем не менее, как только персонажи достигают портала, ловец снов возвращает их обратно в Эгертус, доставляя героев в окрестности Клиники для Душевнобольных.

Часть Пятая: Снова Клиника

Низший портал доставляет героев на улицу, расположенную перед Клиникой для Душевнобольных. С помощью розы полуночи они могут окончательно уничтожить ночной ужас, Мандалайн.

В Клинике

В ночь возвращения героев на Эгертус надвигается еще одна ужасная буря. В клинике погасли все огни, и Мандалайн терроризирует доктора Иллхаусена, пытаясь окончательно сокрушить его разум. Кроме того, в темноте героев ожидают доктор Таскер и шестеро его бандитов. Человек Кошмаров предупредил Таскера о том, что героям удалось вырваться из Земель Кошмаров. Если персонажи посетили клинику в Землях Кошмаров, то они уже знают об ожидающей их засаде. В противном случае, они будут ошарашены подобным нападением.

До того, как герои смогут подняться вверх по лестнице и спасти Иллхаусена, им придется победить Таскера и его головорезов. После этого они могут отправиться на поиски Мандалайн.

Мандалайн сражается с такой яростью, с которой вообще может драться ночной ужас. В свете розы полуночи, сияющей во тьме, Мандалайн не может стать бестелесной. Это значит, что, в конце концов, герои могут уничтожить её. На странице 64 описаны показатели Мандалайн и сама роза полуночи.

Завершение

Когда герои наконец побеждают Мандалайн, они снимают злое проклятье, висящее над доктором Иллхаусеном и его клиникой. Это не означает, что Суд Кошмаров больше никогда не побеспокоит Иллхаусена, но теперь, по крайней мере, он может отдохнуть. Герои могут выйти из этого приключения с полученным опытом, деньгами, уплаченными ими доктором, и ловцом снов. При желании, Иллхаусен может научить их хождению по снам.

Книга Четвертая: Приложение Монстров

by Shane Lacy Hensley with Bill Slavicsek

Оглавление

Магические Головы.....2
Исчадья Снов, Основные.....3
Исчадья Снов, Эннуи.....4
Исчадья Снов, Морфы.....5
Ткачи Снов.....6
Пропавшие Души.....7
Люди, Абберские Шаманы.....8
Суд Кошмаров.....9
Призрачный Танцор.....10
Гипнос.....11
Морфей.....12
Муллонга.....13
Человек Кошмаров.....14
Радужный Змей.....16

Credits

Design: Shane Lacy Hensley

Additional Design and Editing: Bill Slavicsek

Product Coordination: Andria Hayday, Harold Johnson

Box Cover Artist: Den Beavais

Art Direction: Bruce A. Zamjahn

Interior Artist: John Snyder
Typography: Nancy J. Kerkstra

Graphic Designers: Greg Kerkman and Dawn Murin

Магические Головы

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Очень редкие
Организация:	Стая
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Хищники
Интеллект:	Средний (10)
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Хаотично-Злое
Количество:	13
Класс Защиты:	3(7)
Движение:	Fl 15 ©
Хит Дайс:	2
THACO:	18
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	1d6 (укус)
Особые Атаки:	Удар
Особые Защиты:	Нет
Магическая Сопротивляемость:	20%
Размер:	T (2 фута)
Мораль:	Элитная (13)
Опыт:	270

Магические головы – это отрубленные головы странников, чьи материальные тела умерли в Землях Кошмаров, а именно в Срединных Землях. После этого, головы были оживлены с помощью магии Муллонгой, первобытной ведьмой Суда Кошмаров. Стая из тринадцати магических голов прислуживает Муллонге, выслеживая физических странников, пересекающих Земли Кошмаров.

Магические головы выглядят практически так же, как и при жизни, за исключением того, что у них нет тел. У них белые и пустые глаза, которые окружает сверхъестественное свечение. Их зубы гораздо острее зубов обычного человека, а шеи аккуратно заштопаны в том месте, где головы были отделены от тела. Магические головы передвигаются с помощью силы магического полета, оставляя за собой в воздухе во время движения загадочные узоры. Когда узоры нескольких голов соединяются в определенной последовательности, в воздухе открывается портал, через который может пройти сама Муллонга.

Единственным звуком, издаваемым магическими головами, являются низкие, печальные стоны, и скрежет острых зубов. Похоже, что они каким-то образом общаются с Муллонгой, но они не говорят и не общаются каким-либо другим образом со своими жертвами.

Сражение: Магические головы всегда атакуют стаей, летая вокруг своих жертв и уязвляя их сильными ударами или укусами. Во время первого раунда сражения, головы ныряют в сторону своей жертвы, пытаясь задействовать свою особую ударную атаку. Ударная атака требует успешного броска атаки. На самом деле это магический удар, который не наносит физического урона. Вместо этого, жертва должна сделать спас-бросок против заклинания или быть парализованной магической аурой головы на 1d4+1 раунда. Парализованные персонажи автоматически получают урон от укусов голов за каждый раунд, во время которого головы атакуют их.

Каждый укус наносит 1d6 единиц урона. Скорость и высокая скорость каждой головы влияет на её Класс Защиты. Если их удается удержать на одном месте (например, заклинанием *паутина*), Класс Защиты каждой головы будет равняться 7.

Вдобавок к полету и ударной атаке, головы могут использовать свои магические силы для того, чтобы открыть магический портал, контролируемый Муллонгой. Для открытия портала необходимо, чтобы как минимум пять голов вращались в унисон в течение 1d4+1 раундов. Муллонга может пройти через портал или использовать его, чтобы перенести странников в сферы снов.

Место обитания/Общество: Когда они не проводят темные часы на службе у своей госпожи, стая магических голов отдыхает в одном из развалившихся зданий изменяющихся владений Муллонги – Гетто. В одном здании никогда не бывает больше 13 голов. Если хотя бы одно из этих созданий уничтожено, ведьма попытается заменить его при малейшей возможности. Головы выступают в роли шпионов Муллонги, выслеживая в Срединных Землях странников, исчадий снов и даже других членов Суда Кошмаров. Особенно внимательно головы следят за странниками, так как Муллонга часто использует их в своих магических экспериментах. Если она не может использовать несчастного немедленно, то она создает сферу снов, чтобы заточить его там.

Экология: Как сверхъестественные существа, магические головы не имеют своего места в природном мироздании. Они питаются плотью материальных существ, предпочитая вкус плоти живых странников, хотя они также поедают плоть потерянных душ, созданных в Срединных Землях.

Исчадья Снов, Основные

Родиной исчадий снов являются Земли Кошмаров, которые совмещают в себе материальную природу мира яви и изменчивую эфирность плана снов. Все исчадья снов, независимо от их физического облика, выглядят, как бледные подобия людей, ожидающие появления спящих, чтобы временно определить свой облик. Их облик может изменяться от невыразительных существ до специфических созданий, точно копируя облики, возникающие в подсознательных грезах спящего.

Исчадья снов разделяются на две категории: *младшие исчадья снов* и *старшие исчадья снов*. В каждой категории существует множество отдельных видов, но здесь описаны только преобладающие. Это серые и теневые морфы в категории младших исчадий и эннуи в категории старших. Отдельные разделы для каждого их этих видов находятся ниже.

Все исчадья снов разговаривают на одном и том же языке. Слова произносятся спокойным, успокаивающим тоном, который усыпляет внимающих им людей из реального мира. Некоторые странники говорили, что это наречие напоминало им колыбельные, которые они слышали в детстве – не сами слова, которые понятны лишь немногим, но чувство мира и спокойствия, которое они ощутили благодаря тону и качеству звука. Исчадья снов также говорят на языке странника или спящего, чьи подсознательные воспоминания они исследуют. Странник, слышащий родной язык младших исчадий снов, становится вялым и утомленным. Это выражается в отрицательном модификаторе –2 ко всем броскам атаки и проверкам способностей, если, конечно же, не будет сделан спас-бросок против парализации. Если спас-бросок провален, то вялость продолжается в течение 1d4+1 раундов, или до тех пор, пока как минимум одно младшее исчадье продолжает говорить (не предпринимая никаких других действий).

Родной язык старших исчадий снов имеет более внушительное воздействие на странников. Странник, который слышит его, должен сделать успешный спас-бросок против парализации или испытать воздействие, подобное воздействию заклинания сон, но со следующими изменениями: эльфы и существа, у которых Хит Дайс больше, чем 6+3, поддаются этому воздействию.

Язык исчадий воздействует только на странников. Спящие, если они уже спят, имунны к воздействию безмятежных звуков.

Особые способности: Так как часть исчадий снов существует вне материального мира, этим существам можно нанести рану только магическим оружием. Уровень зачарования, необходимый для нанесения урона исчадьям определенного вида описан в соответствующих разделах.

В своем природном облике исчадья снов могут сражаться с помощью их когтеподобных рук. Количество повреждений и нападений, проводимых специфическими видами исчадий в течение одного раунда, описывается в соответствующих разделах.

Все исчадья снов обладают способностью принимать облики, полученные из глубочайших воспоминаний сновидцев, или, в редких случаях, из подсознания странников. Где бы ни находились спящие, исчадье может погружаться в их память по желанию. Чтобы получить доступ к воспоминаниям странников, исчадью снов сначала необходимо войти с ним в физический контакт, и успешно задействовать силу поглощения.

Чтобы использовать силу поглощения, исчадью снов необходимо сделать успешный бросок атаки, чтобы прикоснуться к страннику присосками, растущими на его ладонях. Эта атака не наносит физического урона. Вместо этого, несчастный теряет 1d4+1 единиц Интеллекта (и все положительные модификаторы, соответствующие первоначальному значению этого атрибута). Эта утрата временна – персонаж восстанавливает Интеллект со скоростью одной единицы в день. Если в результате поглощения Интеллект героя падает до 0, то он становится бестелестным (его материальное тело становится телом снов) до тех пор, пока утраченные единицы Интеллекта не будут восстановлены. Более подробно этот процесс описан в *Книге Второй: Правила Снов и Кошмаров.*

Благодаря поглощению Интеллекта странника, исчадье снов получает возможность принимать облики, взятые из разума странника. Младшие исчадья снов могут проводить поглощающую атаку раз в день, старшие – два раза.

Когда исчадье снов принимает некий облик (что занимает у него 1 раунд), оно перенимает все

его силы и слабости. Эти силы и слабости не всегда бывают реальными, но они в любом случае отвечают воспоминаниям того существа, из разума которого они были получены. К примеру, в облике человека, исчадью снов можно нанести урон обычным оружием.

Старшие Исчадья Снов – Эннуи

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Очень редкие
Организация:	Одиночки
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Высокий (14)
Сокровища:	Нет
Мировозрение:	Законно-Злое
Количество:	1
Класс Защиты:	5
Движение:	9, Fl 24 (C)
Хит Дайс:	8
THACO:	13
Кол-во атак:	4 or 2
Урон/Атаки:	1d6x4 или в зависимости от оружия
Особые Атаки:	Нырок, невидимость
Особые Защиты:	Оружие +3 или лучшее для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	15%
Размер:	M (6-футов)
Мораль:	Чемпион (16)
Опыт:	6.000

Эннуи являются старшими исчадьями снов, которые служат членам Суда Кошмаров, активно управляя событиями, происходящими в сферах снов, когда их повелители заняты чем-то другим. Они могут свободно пересекать Вуаль Снов, с легкостью переходя из мира яви в мир снов. Эннуи жестоки и неистовы. Страх, испытываемый спящими в сферах снов, не только поддерживает эннуев, но и позволяет им контролировать их внутреннюю ярость.

Эннуй выглядит, как массивное существо, которое может по желанию изменять свой облик. В своем первоначальном облике, его рост достигает роста обычного человека, у него четыре руки, и крылья, на поминающие крылья летучей мыши. У них серая и невыразительная кожа, которая с легкостью преображается. Эннуи разговаривают на языке, едином для всех исчадий снов, воздействие которого было описано в предыдущем разделе. Они также могут говорить на родном языке спящего или странника, из разума которого эннуи извлекли необходимые воспоминания.

Сражение: Эннуи сражаются с помощью своих четырех когтеподобных рук. Они могут одновременно атаковать сразу четырьмя когтями, но только одного противника. Каждый коготь наносит 1d6 единиц урона.

Этот вид старших исчадий снов также может проводить особую ныряющую атаку. Они камнем падают на своих противников с огромной высоты, широко раскинув крылья. В конце падения, эннуй вцепляется в свою жертву четырьмя когтистыми руками и двумя когтистыми ногами. Каждый из когтей наносит 1d6 единиц урона, но нырок добавляет к каждому успешному удару положительный модификатор урона +2. После того, как будут проведены все шесть атак, ныряющий эннуй должен приземлиться и провести следующие два раунда на земле, чтобы дать отдохнуть своим крыльям. Он может продолжать сражаться, но должен отдохнуть в течение, как минимум, двух раундов, чтобы вновь повторить ныряющую атаку.

Если он вооружен *мечом, убивающим сны* (*dream slayer sword)* (40 % вероятность), то эннуй может проводить по две атаки в течение каждого раунда. Эти атаки могут быть направлены против одного или двух противников. Меч, убивающий сны наносит 1d10+4 единиц урона спящим и ld10+l единиц урона странникам.

Находясь в своем исконном облике, эннуй может становиться невидимым по желанию. Если он нападает на кого-то, то сразу же вновь становится видимым. Эннуй часто становится невидимым после проведения ныряющей атаки, чтобы сбить с толку своих противников.

Место обитания/Общество: Эннуи ненавидят других эннуев, и повелевают всеми младшими

исчадьями снов. Среди них нет единения, но все они служат Суду Кошмаров. Эннуй-вассал – это исчадье снов, которое связало свое существование с Судом. Эннуи-вассалы выполняют особые задания для различных членов Суда, и также выступают в роли надзирателей, присматривающих за источниками в сферах снов. Когда спящий помещается в сферу в качестве источника, эннуй обязан стеречь его и наблюдать за развитием кошмара. Подобно надзирателям в тюрьмах, эннуи выполняют приказы их господ и обслуживают отдельные сферы снов. Они относятся к этой работе очень серьезно, и готовы умереть, чтобы исполнить её.

Эннуи-бродяги – это старшие исчадья снов, которые не захотели служить Суду Кошмаров, или были отстранены от своих обязанностей. Эти дикие существа чрезвычайно опасны, так как они лишены доступа к вызывающим страх кошмарам.

Экология: Эннуи насыщаются благодаря источникам снов, за которыми они присматривают. Они могут пожирать младших исчадий снов, но сладкий страх, навеиваемый кошмарами, удерживает их дикие души от совершения безумных поступков.

Младшие Исчадья Снов, - Морфы

	Серые	Теневые
Климат/Регион	Земли Кошмаров	Земли Кошмаров
Частота:	Распространенные	Редкие
Организация:	Группа	Стая
Цикл Активности:	Ночь	Ночь
Диета:	Особая	Особая
Интеллект:	Низкий (7)	Очень интеллектуальный(11)
Сокровища:	Нет	Нет
Мировозрение:	Законно-нейтральное	Законно-злое
Количество:	4-24 (4d6)	1-4 (1d4)
Класс Защиты:	7	4
Движение:	6	12
Хит Дайс:	3	5
THACO:	17	15
Кол-во атак:	I	2
Урон/Атаки:	1d4	1d8/1d8
Особые Атаки:	Поглощение	Ужас
Особые Защиты:	Оружие +1 для нанесения урона	Оружие +2 для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	Nil	Nil
Размер:	S (4-фута)	M (5-футов)
Мораль:	Неустойчивая (7)	Элитная (13)
Опыт:	420	975

Существует множество разновидностей младших исчадий снов, но именно морфы чаще всего прислуживают Суду Кошмаров. Двумя преобладающими видами морфов являются серые морфы и теневые морфы.

Серые Морфы

Серые морфы обитают в сферах снов и странствуют по Срединным Землям, поддерживая функционирование снов и кошмаров. Неизвестно, исполняют ли они роль поддержки в обычных снах, или только в сферах снов Земель Кошмаров.

Природным обликом серого морфа является маленький, бледный, невыразительный гуманоид с длинными, неуклюжими конечностями и серой плотью, которая изменчива, как вода. В сферах снов серые морфы принимают облик обычных людей, животных или даже предметов обстановки, чтобы отобразить малейшие детали сна. В сфере снов они могут изменять свой облик по желанию, благодаря энергии, источника. Тем не менее, в Срединных землях они, с помощью физического контакта, вынуждены поглощать воспоминания живых, разумных существ.

Морфы говорят на языке всех исчадий снов, так же как и на языках, которые они узнали, поглотив воспоминания некоего существа.

Сражение: Эти исчадья снов являются трусами, которые скрываются за маской преображений. Они предпочитают не сражаться, исчезая при малейшем признаке враждебности. Если они вовлечены в битву, то сражаются с помощью своих когтеподобных рук.

Место обитания/Общество: Когда они не скрываются под маской обликов, добытых из разумов спящих, серые морфы собираются в группы и ожидают появления новых воспоминаний, которые дадут им новые цели и роли, которые можно сыграть. Можно сказать, что у них нет общества, как такового. Они подчиняются старшим исчадьям снов, которые управляют ими.

Экология: Серые морфы поглощают воспоминания и принимают новые облики, чтобы прокормить себя. Они избегают старших исчадий, которые питаются этими маленькими существами.

Теневые Морфы

Теневые морфы играют основные роли в кошмарах, принимая облики подсознательных ужасов, которые скрываются в разумах спящих (с 5 или меньшим количеством Хит Дайсов). Их первоначальные облики напоминают облики серых морфов, хотя теневые морфы чуть больше, их плоть темнее, а невыразительные черты острее и выглядят более устрашающе.

Сражение: Теневые морфы являются злобными, подлыми созданиями, что проявляется в причинении боли и разрушений, когда они вызывают останавливающий сердце страх. Теневые морфы могут использовать против своих противников ужас, издавая кошмарный визг, вынуждающий каждого, кто слышит его, и видит настоящий облик теневого морфа, сделать успешный спас-бросок против заклинания или замереть от страха на 1d6+1 раундов. Испытывающие ужас герои выделяют энергию, которая питает и укрепляет теневого морфа. В течение каждого раунда, во время которого жертва скована ужасом, вызвавший его морф восстанавливает 1 хит-поинт.

Место обитания/Общество: Теневые морфы не имеют установившегося общества. Подобно другим разновидностям младших исчадий снов, они ищут сны других, чтобы придать им форму и реальность. Тем не менее, в отличие от серых морфов, они используют свою способность принимать новые облики для того, чтобы вызывать у своих жертв еще больший страх. Они принимают облики монстров или каких-либо других образов, которые сильнее всего пугают спящего.

Экология: Теневые морфы питаются страхом, и потому они редко убивают свои жертвы. Старшие исчадья снов иногда питаются этими темными существами.

Ткачи Снов

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Распространенные
Организация:	Рой
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Низкий (7)
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Законно-нейтральное
Количество:	3-18 (3d6)
Класс Защиты:	6
Движение:	9, Wb 12
Хит Дайс:	1 + 1
THACO:	19
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	1
Особые Атаки:	Яд
Особые Защиты:	Оружие +1 или лучшее для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	Нет
Размер:	T (6-дюймов в диаметре)
Мораль:	Средняя (10)
Опыт:	420

Ткачи снов плетут основы снов и кошмаров, придавая форму и реальность сценам, используемым в сферах снов. Эти паукоподобные существа бывают двух разновидностей: светлые прядильщики снов и темные ткачи, которые создают полотна кошмаров.
Ткачи снов – это пауки, размер которых не превышает 6 дюймов в диаметре. Тот вид, который создает прекрасные, нежные сны, имеет светлые тела, цвет которых напоминает цвет рассветного неба. Тела сплетающих паутины кошмаров так же темны, как и темнейшая ночь. У обоих видов одинаковые полосатые ноги.
Неизвестно, чтобы эти напоминающие пауков создания общались с представителями какой-либо другой расы, хотя, кажется, будто они общаются друг с другом. Человек Кошмаров, кажется, также способен разговаривать с ними, по крайней мере, с темными ткачами, хотя до сих пор не известно, является ли это особой способностью или простым умением.
Сражение: Ткачи сны обычно избегают прямого сражения с другими существами. В любом случае, их никак нельзя назвать злобными или жестокими. Кажется, что их интересует только создание снов и кошмаров из строительного материала, хранимого в разумах спящих.
Когда их вынуждают защищать себя, пауки могут ответить только довольно слабым укусом, который наносит 1 единицу урона. Тем не менее, яд, который попадает в тело нападавшего вместе с этим укусом, нельзя назвать слабым. Он принуждает жертву погрузиться в глубокий, напоминающий кому сон. Яд не воздействует прямо на спящих, которые были укушены, но их физические тела погружаются в глубокий сон. Как только жертва засыпает, ткущий сны убегает.
Странник, укушенный ткущим сны, должен сделать спас-бросок против яда, чтобы противостоять воздействию яда.
Если бросок провален, то жертва теряет сознание на 1d4 часов. Несчастного невозможно разбудить до тех пор, пока яд сам не покинет его тело. Находясь в этом состоянии, жертва видит насыщенные сны или кошмары, в зависимости от того, какой ткач снов укусил его.
Спящий, укушенный ткачом снов, также делает спас-бросок против яда. Последствия укуса напоминают последствия для странников, за исключением того, что они воздействуют на физическое тело спящего, а не на тело снов. В результате этого продолжительность сна увеличивается, и спящий задерживает во сне на более длительное время (смотрите книгу правил, где детально описаны сны и спящие).
Если на ткачей снов падает солнечный свет или перед ними возникает сходное по яркости освещение, они исчезают, подобно утренней росе – или мимолетному сну.

Место обитания/Общество: Ткачи сны живут стаями, состоящими из одной разновидности этих порождений снов. Множество стай обоих типов могут обитать в одной сфере снов, сплетая структуру снов и кошмаров, разыгрываемых внутри. С одной стороны, сплетенная ими ткань напоминает один из уголков реального мира. С другой стороны, она напоминает то, чем является на самом деле – сплетенный сон звезд и света или кошмарная паутина черепов и темных ужасов.
Спящие и странники практически никогда не видят ткачей снов. Они остаются за сценой, создавая новые сферы снов вдали от любопытных глаз.
Экология: Подобно другим порождениям плана снов, ткущие сны существуют, благодаря спящим.

Пропавшие Души

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Нераспространенные
Организация:	Одиночки
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Особая
Интеллект:	Низкий (5)
Сокровища:	О
Мировозрение:	Хаотично-злое
Количество:	1
Класс Защиты:	7
Движение:	6
Хит Дайс:	4+4
THACO:	17
Кол-во атак:	4
Урон/Атаки:	1d4+4x4
Особые Атаки:	Укус, страх
Особые Защиты:	Регенерация
Магическая Сопротивляемость:	Нет
Размер:	М (6-футов)
Мораль:	Устойчивая (12)
Опыт:	975

Пропавшие души являются ожившими смертными останками странников, погибших в Землях Кошмаров. Различные виды пропавших душ могут быть встречены, как и в Срединных Землях, так и в сферах снов.

Когда странник умирает в Срединных Землях, существует вероятность (40 %) того, что внутренние силы этой земли поднимут его останки в виде зомбиподобного существа, именуемого пропавшей душой. Как только пропавшая душа была создана, она сразу же отправляется на поиски своих мертвых собратьев. Когда она находит их, эти существа сливаются, превращаясь в единое существо, состоящее из переплетенных, разлагающихся тел странников. Лица мертвых странников выглядывают из центральной массы, выглядя так же печально, как и болезненные крики, которые они издают. Однажды слившись с пропавшей душой, странник навсегда соединяется с ней. Материальные пропавшие души не могут входить в сферы снов.

Странник, который умирает в сфере снов, может (с вероятностью 60%) стать еще одной разновидностью пропавших душ. Пропавшая душа, оживленная в сфере снов, более иллюзорна и сильнее напоминает призрака. Подобно напоминающих зомби пропавшим душам, пропавшая душа снов ищет других представителей своего вида, чтобы объединиться воедино, превратившись в скопление извивающихся, стонущих духов. Нематериальные пропавшие души могут переходить из одной сферы снов в другую, но они не могут существовать в Срединных Землях. В течение каждого часа, проведенного нематериальной пропавшей душой в этом месте, она должна сделать спас-бросок против смертельной магии, или рассыпаться на части. Каждый последующий час добавляет к броску отрицательный модификатор –2, который является кумулятивным. Это значит, что через три часа спас-бросок будет делаться с отрицательным модификатором –4.

Это единственные различия между материальными и нематериальными пропавшими душами. Во всем остальном, они полностью схожи.

Пропавшие души не общаются ни с кем. Время от времени, пропавшая душа издает зловещий стон, состоящий из множества голосов слившихся воедино. Эти стоны внушают страх всем, кто слышит их.

Сражение: Пропавшая душа может нанести два удара своими когтями. Если обе атаки когтями попали в одну и ту же цель, пропавшая душа может провести третью атаку, чтобы попытаться укусить своего противника (1d6 единиц урона). Материальная пропавшая душа не может навредить спящим, а нематериальная – странникам.

Пропавшая душа восстанавливает хит-поинты в течение каждого раунда; 1 хит-поинт восстанавливается за каждого мертвого странника, из которого состоит душа. Одна пропавшая душа может состоять как из 2, так и из 8 мертвецов (2d4).
Увеличьте Хит Дайс на 1 + 1, а наносимый урон, количество атак, THACO и Класс Защиты пропавшей души на 1, за каждого поглощенного ею странника. Это значит, что самая могучая пропавшая душа имеет Хит Дайс 8+8, наносит ld4+8 единиц урона, имеет Класс Защиты 3, THACO 13, и может проводить 8 атак в течение каждого раунда.
Место обитания/Общество: Потерянные души скитаются по Землям Кошмаров в поисках живых странников, которых можно был бы добавить к их сплетенным телам до тех пор, пока не достигнут своей максимальной величины (8 странников). Хотя каждый мучающийся член пропавшей души сохраняет обрывочные воспоминания о своем прошлом, это неживое существо управляется одним разумом, полным хаотических образов и ненависти к живым.
Экология: Потерянные души не занимают в экологии каких-либо ниш. При виде живых существ, они приходят в неистовство, пытаясь отнять у них теплую искру жизни, которой они были лишены. Материальные пропавшие души служат добычей для магических голов, которые питаются плотью.

Люди, Абберские Шаманы

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Редкие
Организация:	Одиночки
Цикл Активности:	День
Диета:	Всеядные
Интеллект	Выдающийся (16)
Сокровища:	a
Мировозрение:	Нейтральное
Количество:	1
Класс Защиты:	8(10)
Движение:	12
Хит Дайс:	3
THACO:	20
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	В зависимости от оружия
Особые Атаки:	Заклинания
Особые Защиты:	Заклинания
Магическая Сопротивляемость:	Нет
Размер:	M *(*6 футов)
Мораль:	Устойчивая (12)
Опыт:	270

Абберские шаманы – это священные члены кочевых племен Абберцев. Шаманы, так же, как и другие Абберцы, обитают в ужасных Землях Кошмаров, а именно в Вечноизменяющемся Лесу. Тем не менее, безумные пути, избранные шаманами, делают их изгоями, отрезая от остального общества. Абберские шаманы выглядят так же, как и кочевые Абберцы. Это высокие и мускулистые люди, рожденные в суровой земле и закаленные окружающим их безумием. Шаманы облачены в шкуры фантастических обитателей снов и ужасающих кошмарных созданий, что придает их внешнему виду оттенок сюрреализма. Они используют оружие, сделанное из дерева и камня, например копья, и украшают свое немногочисленное имущество цветными перьями.

Шаманы говорят на том же уникальном и чуждом обычным людям языке, то и остальные Абберцы. Многие шаманы также изучают более понятные языки в сферах снов, которые они посещают, что дает им возможность общаться со странниками и сновидцами.

Сражение: Абберские шаманы являются жрецами. Они обладают теми же способностями и заклинаниями, как и другие жрецы. Тем не менее, они не могут изгонять нежить. Вместо этого, они могут изгонять исчадья снов. Используйте показатель Хит Дайса в таблице Изгнание Нежити из Книги Игрока, чтобы определить вероятность того, что шаману удастся изгнать исчадье. “D” результат не только отгоняет исчадье снов, но и заставляет его принять свой природный облик (если оно находилось под маской воспоминаний, похищенных из разума сновидца).

Вдобавок к оружию и заклинаниям жрецов, Абберские шаманы обладают несколькими особыми способностями. Они получают их с ростом уровней, как описано ниже.

Обнаружить Исчадье Снов: На 3-ем уровне, шаман получает способность определять, является ли существо сновидцем, странником или исчадьем снов. Базовая вероятность точного определения равняется 25% плюс 2% за каждый уровень. В случае с исчадьем снов, шаман также может узнать его сильные и слабые стороны (вероятность 10% плюс 2% за каждый уровень).

Создать Ловца Снов: На 7-ом уровне, шаман обретает навык создания *ловцов снов*, магических талисманов, которые находят проходы через низшие порталы сфер снов. Смотрите книгу правил, чтобы получить большее количество информации об этих приспособлениях.

Хождение по снам: На 9-ом уровне, шаман получает способность входить в глубокий транс и посылать свое воплощение снов в сновидения жителей реального мира. Удачный бросок Мудрости с отрицательным модификатором -4 требуется для использования этой способности. Попытка войти в сновидения других может предприниматься каждый день. Транс

продолжается в течение 1 оборота на уровень заклинателя. Когда шаман находится в трансе, его тело уязвимо для всех ужасов, скитающихся по Землям Кошмаров.

Место обитания/Общество: Тогда как Абберцы отвергают реальность всего, что окружает их, Абберские шаманы пытаются осознать безумие и открыть мировую истину. Из-за этого явного отказа от Абберской культуры, шаманам не разрешают жить в сообществах обычных Абберцев. Их любопытство и причудливые привычки привлекают слишком большое внимание обитателей кошмаров, чтобы другие члены племени чувствовали себя спокойно.

Экология: Как и все Абберцы, шаманы вынуждены выживать в зловещем окружении, как охотники и собиратели. В отличие от их сородичей, Абберские шаманы пытаются понять безумие и обрести новые знания о мире, который окружает их.

Суд Кошмаров

Суд Кошмаров состоит из, как минимум, шести различных членов, хотя в его составе могут быть и другие, еще неизвестные нам существа. Все они обитают в Землях Кошмаров, управляя различными частями этого домена.
Один из членов Суда, существо, известное, как Человек Кошмаров, кажется более могучим, чем остальные его товарищи, и, возможно, является лидером Суда. Неизвестно, является ли Человек Кошмаров единственным лордом этого домена, или он делит свою власть с остальными членами Суда. Некоторые даже предполагают, что Суд отражает различные аспекты личности Человека Кошмаров, каждый из которых приобрел свой облик в результате проклятья, привязавшего его к домену.
В любом случае, близость Земель Кошмаров к Вуали Сна, предоставляет Суду доступ к снам всех обитателей вселенной, а не только тех несчастных, которые оказались в Демиплане Ужаса. Члены Суда не могут покинуть свой домен, пройдя через Вуаль, но, вместо этого, они могут затянуть самих спящих в свое безумное королевство.
Паутина Снов: Суд Кошмаров прядет загадочную паутину, центром которой являются Земли Кошмаров, и чьи нитеподобные ответвления простираются за Вуаль Сна. На плане снов, месте, которое соприкасается со всеми мирами и посещается воплощениями снов всех существ, которые способны видеть сны, её загадочные нити изучают страсти и печали каждого из спящих. Сны пересылают колебания в центр паутины, передавая вместе с ними образы и эмоции, которые интерпретируют члены Суда Кошмаров.
Только сны, в которых затаилась тьма, интересуют Суд. Мистическая паутина была создана для того, чтобы ловить подобные сны и временно удерживать их. В конце концов, спящий может вырваться из её клейких нитей, но пока он остается пленником паутины, кошмары продолжают навещать его ночь за ночью. Это может повторять всего один вечер, или целых шесть ночей беспокойного сна (1d6), пока сновидец не вырвется на свободу.
Во время пленения в магической паутине, эссенция снов героя обеспечивает питанием Суд Кошмаров. Несчастный каждую ночь теряет один пункт Интеллекта. Эта потеря временна; утраченные единицы восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день, как только сновидец разрывает свою связь с паутиной. Смотрите правила, для получения более подробной информации.
Во время пребывания в паутине снов Суда Кошмаров, спящий может привлечь особое внимание одного из его членов. Представители Суда просматривают образы, взятые из темных снов, пытаясь найти ужасы, которые лучше всего разрастутся в плодородной почве Земель Кошмаров.
Членов Суда вдохновляют фантастические идеи, граничащие с безумием, так же, как недавние и сильные травмы или ужасное горе. Именно по этим критериям, член Суда определяет, пригоден ли спящий к роли источника снов. Если решение положительное, то сновидец покидает магическую паутину и заточается в сферу снов, где его беспокойные видения, служат источником все новых и новых сцен снов.
Каждый член Суда обладает особенной реликвией, которая связывает его с Паутиной Снов. Чаще всего, эта реликвия скрывается и оберегается, так как мистические энергии, связывающие её с паутиной, легко потревожить. Если связь разорвана, то член Суда заметно слабеет до тех пор, пока не сумеет восстановить её. Некоторые верят, что разрыв связи является первым шагом на пути уничтожения члена Суда. Смотрите книгу правил, чтобы получить большее количество информации о паутине, реликвиях и Суде.
Общие Силы: Хотя каждый член Суда обладает своими собственными способностями, все они разделяют определенные силы. Они описаны ниже.
Изменение Ландшафта: Член Суда может вызвать мгновенное изменение окружающего ландшафта. Внутри сферы снов, эта сила не имеет границ. Член Суда автоматически получает образы, исходящие из разума сновидца и использует их, чтобы преобразить сцену снов. В Срединных Землях, злодей может изменить внешний вид лишь района своего влияния. Эти изменения также определяются снами спящих, заточенных в сферах снов.
Вызов Безумия: Члены Суда могут погружаться в глубины человеческого разума, высвобождая эмоции и безымянные ужасы, которые вызывают безумие, что требует немедленного броска безумия. Эта сила может быть раз в день использована против

отдельного существа.
Хождение по снам: Все члены Суда обладают способностью входить в глубокий транс и посылать свои воплощения снов на план снов. Они следуют за нитями загадочной паутины, чтобы заглянуть в сновидения реального мира, который находится вне их проклятых земель.
Безошибочная Телепортация: Члены Суда могут использовать эта заклинательную способность постоянно, в районе своего влияния, или три раза в день, относительно других частей Земель Кошмаров. Члены Суда могут немедленно переноситься в различные части Города Грез и Вечноизменяющегося Леса, в определенные сферы снов, и даже во Внешние Земли, на берега Ночного Моря. Тем не менее, ни один из членов Суда не может напрямую перенестись в логово другого члена или в место, которым он управляет (30-футовый круг вокруг каждого члена Суда).
Регенерация: Пока связь члена Суда с магической паутиной остается целой, он или она могут использовать её энергию, чтобы исцелять свои раны. Член Суда автоматически восстанавливает 1d4+1 единиц урона в течение каждого раунда; на эту способность Суда не может повлиять ничто.

Призрачный Танцор

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Уникальный
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Выдающийся (16)
Сокровище:	A
Мировозрение:	Законно-Злое
Количество:	1
Класс Защиты:	0 или 6
Движение:	15
Хит Дайс:	12
THACO:	9
Кол-во атак:	4
Урон/Атаки:	1d8+2x4
Особые Атаки:	Танец, леденящее прикосновение
Особые Защиты:	Оружие +3 или лучшее для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	40%
Размер:	M(5,5 фтов)
Мораль:	Чемпион (15)
Опыт:	10.000

Возможно, Призрачный Танцор является самым трагичным членом Суда Кошмаров. Как подразумевает её имя, она является призрачным существом, которое ищет кошмары живых, пытаясь понять собственную смерть. Сны, вызванные печалью и угрызениями совести, интересуют её сильнее всего, привлекая её внимание, подобно тому, как огонь привлекает летящего мотылька.

Призрачный Танцор выглядит, как эфирная и необычайно красивая молодая женщина, которой чуть больше 19, или чуть меньше 20. Её тело полупрозрачно, а бледная кожа кажется холодной и мертвой. Её короткие, светлые волосы, как будто бы лишены цвета, так же, как и её алебастровая кожа. Её глаза скрыты вечной тенью, протянувшейся над бледными, полными губами. Этот мрачный дух облачен в разорванное платье балерины. Бледные пятна крови покрывают его некогда элегантную красоту; некоторые пятна напоминают бесформенные разбрызганные капли, другие выглядят, как зловещие отпечатки рук, оставленные на платье в далеком прошлом. Она столь же прекрасна, сколь и нематериальна, с клочками призрачного тумана, поднимающегося над её прозрачным телом.

Призрачный Танцор всегда молчит. Темные кровоподтеки на её шее указывают на то, что она погибла насильственной смертью, но детали её смерти остаются загадкой. Тем не менее, она общается с окружающим миром с помощью своих выразительных и запоминающихся танцев. К сожалению, наблюдение за одним из этих танцев, чаще всего означает, что Призрачный Танцор заметила публику – а те несчастные, которые привлекли её внимание, редко проживут достаточное количество времени, чтобы рассказать о том, что предстало их взору.

Сражение: Призрачный Танцор нечасто вступает в физическую схватку. Тем не менее, если ей приходится принять участие в сражении, в распоряжении этого члена Суда присутствует несколько наступательных сил. Во-первых, если она частично не материализовалась, то атаковать её могут только спящие или существа, находящиеся на Эфирном Плане. На эфирном плане и на плане снов, Класс Защиты Призрачного Танцора равняется 6. Если она частично материализовалась, то он опускается до 0. Только оружие уровня зачарования +3 или лучшего может ранить её.

Любимым методом атаки Призрачного Танцора является её леденящее прикосновение. Она может проводить одну такую атаку в раунд, нанося 1d4 единиц урона и поглощая одну единицу Силы у своей жертвы. Потерянные пункты Силы восстанавливают со скоростью 1 пункт в день, если, конечно же, показатель этого атрибута не опускается до 0. В этом случае, несчастного парализует и он немедленно переносится в Театр Смерти. Там, жертва сидит до

тех пор, пока смерть не заявит на неё права, и она не превратится в постоянного члена аудитории. Она умирает через срок, равный показателю её Телосложения минус 1d4, если, конечно же, её не спасут, и не произнесут над ней *снятие проклятья.* До тех пор, пока проклятье не будет снято, жертва не может восстановить утраченные пункты Силы.
В крайнем случае, Призрачный Танцор применяет самую смертоносную форму своих атак, называемую Смертельным Танцем. Этот танец является дикой, но и прекрасной комбинацией плавных движений и призрачной музыки. Все существа, в радиусе 30 футов от Призрачного Танцора, должны сделать успешный спас-бросок против парализации с отрицательным модификатором –4 сразу же после начала танца, или застыть в благоговении. Танец продолжается 6 раундов и может исполняться два раза в день. Во время танца, в её руках появляются два призрачных скимитара (здраствуй, Дзиррт! Прим. переводчика). Она может проводить 4 атаки во время каждого раунда, вонзая свои клинки в четыре различных цели. Призрачный Танцор считается специальным существом, в случае с изгнанием.
Место обитания/Общество: Зоной влияния Призрачного Танцора является Театр Смерти в Городе Грез.
Экология: Призрачный Танцор получает энергию из снов, связанный с печалью и стыдом.

Гипнос

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Уникальный
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Сверхгениальный (19)
Сокровища:	A
Мировоззрение:	Законно-Злое
Количество:	1
Класс Защиты:	7
Движение:	0
Хит Дайс:	11
THACO:	Нет
Кол-во атак:	0
Урон/Атаки:	Нет
Особые Атаки:	Сон, очарование, призыв
Особые Защиты:	Оружие +3 или лучшее для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	60%
Размер:	M (6 футов)
Мораль:	Фанатик (17)
Опыт:	13,000

Гипнос – это персонификация сна, член Суда Кошмаров, который никогда не покидает свою стеклянную постель. Этот злодей предпочитает сны, полные слабости и страха, которые пытаются уничтожить уважение воплощения снов к самому себе, с помощью бесконечных ночных эпизодов. Он также может воздействовать на реальный мир с помощью комбинации приказов и гипноза.

Гипнос выглядит, как джентльмен из высшего общества, высокий мужчина, облаченный в прекрасно сшитый костюм. Его черные волосы и толстые усы всегда опрятны и ухожены. В его правом глазу виден монокль, связанный золотой цепочкой с жилетным карманом. Он всегда пребывает в бесконечном сне, отдыхая в стеклянном гробу, его руки мирно скрещены на груди. Только его правый глаз, спрятанный за моноклем, всегда открыт. Кроме того, он никогда не закрывается, и горит безумным светом. Хотя он кажется мертвым, Гипнос не является нежитью.

Хотя губы Гипноса никогда не двигаются, его голос постоянно издает шепот, который несется по его одинокой башне, подобно леденящему дыханию осени. Он говорит со странниками и спящими, насмехаясь и высмеивая их, одновременно вынуждая их совершать ужасные насильственные деяния.

Сражение: Гипнос не имеет физических возможностей атаковать, но у него есть другое оружие. Шпиль Снов, логово Гипноса в Городе Грез, имеет собственную значительную защиту, как описано в книге правил. Если странник сможет преодолеть эту защиту, то Гипносу придется использовать свои собственные силы.

И Гипносу, и его стеклянному гробу можно повредить только магическим оружием +3 или лучшего уровня зачарования. У гроба 40 хит-поинтов.

Гипнос может призывать на свою сторону эннуев или других прислужников, если ему понадобится физическая защита.

Гипнос может вызывать сон, нашептывая усыпляющую колыбельную. Он может использовать эту силу три раза в день, направляя вызывающие сон слова в определенную сферу снов или внутрь Шпиля Снов. Каждый, кто находится в зоне воздействия, должен сделать спас-бросок против заклинания или впасть в глубокий сон на 1d6+1 оборотов. Заклинание *рассеять магию*, наложенное на жертву, пробудит её раньше. Воплощение снов странника, на которого воздействует этот магический сон, оказывается в сфере снов Сновидец, который проваливает бросок, парализуется, и его физическое тело впадает в глубокую кому в течение этого сна.

Этот член Суда является мастером гипноза. Он может подчинить себе чужую волю, заложив подсознательные указания в разум спящих, или напрямую управляя разумом странника. Если Гипнос направляет свою волю на определенную цель, то эта цель должна сделать бросок Мудрости с отрицательным модификатором –6, чтобы превозмочь его влияние. Гипнос одновременно может управлять волями шести жертв. Спящие, которые проваливают бросок, получают отдельную подсознательную команду, которая начинает действовать в реальном мире. Команда может принимать любую форму, но приказы, требующие, чтобы персонаж действовал против своего мировоззрения, должны выдержать еще один бросок Мудрости (в этот раз, с отрицательным модификатором -2). Странники ведут себя, как *очарованные*, до тех пор, пока Гипнос не освободит их или они не сделают успешный бросок Мудрости с отрицательным модификатором -6 (попытки могут делать каждый оборот).

Место обитания/Общество: Гипнос обитает в Шпиле Сна, который находится в Городе Грез, месте, которое кажется живой частью своего господина. Смотрите книгу правил для

получения большего количества информации.
Экология: Сны о неудачах и унижениях питают Гипноса и он ухаживает за своими сновидцами, чтобы собрать обильный урожай страха и слабости.

Морфей

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Уникальный
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Гениальный (17)
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Хаотично-Злое
Количество:	1
Класс Защиты:	0
Движение:	12, Fl 12 (B)
Хит Дайс:	12
THACO:	9
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	ld4+2
Особые Атаки:	Изменение облика, призыв
Особые Защиты:	Оружие +2 или лучшее для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	60%
Размер:	M (6 футов)
Мораль:	Устойчивая (12)
Опыт:	12.000

Морфей является одним из самых загадочных членов Суда Кошмаров, хаотичным импом, который любит сбивать с толку, приводить в замешательство и шокировать сновидцев, которые обеспечивают энергию, необходимую для его питания.

У Морфей красная кожа, могучее телосложение, темные волосы и глаза, тонкие усики и заостренные уши. Он облачается в дорогие, официальные костюмы, но только выше талии. Его нижняя половина скрывается в клубящихся туманах. Из-за своих связей с планов снов, Морфей может разговаривать на любом языке, который он когда-либо слышал.

Сражение: Хотя он кажется физически сильным, Морфей не является бойцом. Его могучая рука может нанести 1d4+2 единиц урона, но этот член Суда нечасто прибегает к таким грубым методам. Вдобавок к своим обычным силам, которые свойственны всему Суду, Морфей обладает своими собственными способностями.

Морфей умеет летать, и использует эту способность, чтобы сбежать от каждого, кто пытается нанести ему поражение в ближнем бою. Когда ситуация требует вмешательства грубой силы, Морфей призывает к себе эннуя или теневого морфа. Все морфы должны подчиняться приказам этого члена Суда, и он одновременно может управляться существами, с общим количеством Хит Дайсов до 15.

Возможно, самой многообещающей способностью Морфея является его способность *изменять облик*. Он может использовать её на себя или на других, и, кажется, будто она действует практически так же, как обычная способность изменить ландшафт, но с более широкими возможностями. Существует три основных способа, с помощью которых Морфей использует эту силу: на себя, на своих слуг или на своих жертв.

Морфей может изменять свой облик раз в раунд. Эта сила действует так же, как заклинание *превратить себя*, за исключением того, что Морфей получается все силы, способности и слабости избранного облика. Он может стать любым существом, количество Хит Дайсов которого не превышает 12. Он обожает превращаться в драконов или других зверей, которые могут атаковать на расстоянии.

Когда он использует эту силу на прислужниках, изменение облика может превратить морфа в существо, на 2 Хит Дайса более могучее, чем его природная форма. К примеру, теневой морф может стать ужасающей тварью с 7 Хит Дайсами, вместо 5, а эннуй – с 10 Хит Дайсами вместо 8.

Если он использует её в отношении странников или сновидцев, то изменение облика служит для увеличения хаоса и беспорядка данной ситуации. Жертва не получает спас-броска, но также не должна делать бросок потрясения. Новый облик продолжает существовать в течение 1d2+1 раундов. Морфей получает огромное удовольствие, принуждая своих жертв принимать облики любимых людей или злейших врагов, безымянных людей, которых не узнают товарищи, или даже беспомощных существ, неспособных противостоять окружающим ужасам.

Место обитания/Общество: Морфей управляет Вечноизменяющимся Лесом, по которому он безустанно странствует в то время, когда не присматривает за своим сферами снов. Абберские шаманы называют его Изменяющим Человеком, так как лес изменяется там, где проходит его путь.

Экология: Морфей терпеть не может порядок или стабильность. Если окружающий его мир не находится в буре преображений, Морфей начинает скучать и впадает в депрессию. Он

наслаждается хаосом и превращениями – особенно превращениями, которые несут страдание. Он питается безумными снами, в которых сцены изменяются без цели и порядка, и нельзя установить никаких правил.

Муллонга

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Уникальный
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Гениальный (17)
Сокровища:	D
Мировозрение:	Законно-Злое
Количество:	1
Класс Защиты:	3
Движение:	12
Хит Дайс:	13
THACO:	7
Кол-во атак:	2
Урон/Атаки:	2d6/2d6
Особые Атаки:	Заклинания
Особые Защиты:	Оружие +2 или лучше для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	40%
Рамзер:	M (5 фтов)
Мораль:	Фанатик (18)
Опыт:	11,000

Первобытная ведьма Муллонга, является одним из самых активных членов Суда Кошмаров. Она может выглядеть, как старая женщина, которая настолько мала, что кажется безобидной, но на самом деле, она переполнена злобой. Она питается страхом и опасениями других.

Муллонга выглядит, как сгорбленная, иссушенная, старая женщина, с коричневой кожей, которая облачена в звериные шкуры и сжимает в руках сучковатый посох. Её плоть выглядит так, будто бы её обожгло жестокое, неумолимое солнце жаркой пустыни. Так над Землями Кошмаров не светит солнце, то, возможно, плоть этой женщины иссушило чистейшее зло, которое исходит от неё.

Её связь с планом снов дает Муллонге доступ ко многим языкам, на которых она разговаривает сухим и ломким голосом, напоминающим шуршание бинтов мумии.

Сражение: Муллонга часто старается проникнуть в группу странников, используя иллюзии, чтобы выдать себя за мага, затерявшегося в туманах. Если её принимают в отряд, то она начинает пичкать героев фальшивой информацией. Этим она пытается вызвать у странников страх – страх, которым она потом воспользуется в их снах.

Если её принуждают вступить в физическую битву, то на скрюченных руках Муллонги появляются причудливо вытянувшиеся когти, которые могут наносить удары два раза в раунд, нанося по 2d6 единиц урона. Хотя, кажется, будто у неё нет проблем с пролитием крови других, Муллонга все же предпочитает использовать в сражении заклинания или своих слуг.

Магические способности Муллонги можно сравнить со способностями волшебника 13-ого уровня, хотя её связь с планом снов дает ей возможность накладывать заклинания напрямую; ей не нужны материальные, соматические или вербальные компоненты. Кроме того, она не запоминает заклинания так, как это делают смертные маги.

Муллонга получает заклинания их паутины снов, и потому она может восстановить все свои заклинания в течение одного часа. Она должна возвратиться в охраняемый район Гетто и прикоснуться к своей реликвии, и, таким образом, терроризируемые ею сновидцы могут немного отдохнуть, пока она восстанавливает свои силы.

Чаще всего, ведьма готовит следующие заклинания, но она может выбрать любое заклинание, соответствующее её уровню опыта. 1-ый уровень — *пылающие руки, изменение внешности* (*change self), леденящее прикосновение, гипноз, магический снаряд:* 2-ой уровень — *самоизменение, слепота, чтение мыслей, паника, призрачная рука;* 3-ий уровень —

заблуждение, огненный шар, удержание; 4-ый уровень — *смущение, черные щупальца Эварда, страх, превратить себя;* 5-ый уровень — *хаос, искажение расстояния, теневая магия, вызов тени;* 6-ой уровень — *невидимый убийца, постоянная иллюзия.*
Муллонге служат эннуи, магические головы, множество големов и других магических созданий.
Место обитания/Общество: Муллонга контролирует Гетто Города Грез. Изменяющиеся улицы этого кочующего места являются живым продолжением ведьмы. Смотрите книгу правил для получения большего количества информации.
В Гетто, у Муллонги множество мастерских, где она может ставить свои магические эксперименты. В ходе этих экспериментов были созданы магические головы и другие ужасы, прислуживающие колдунье. Конечно же, Гетто также посещают и те, кто не подчиняется ведьме.
Экология: Муллонга питается страхом, и её сферы снов являются зловещими, переполненными ужасами местами. В Срединных Землях, она постоянно ищет странников, которые усиливают её магические силы.

Человек Кошмаров

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Уникальный
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Сверхгениальный (19)
Сокровища:	E
Мировозрение:	Законно-злое
Количество:	1
Класс Защиты:	-2
Движение:	12
Хит Дайс:	14
THACO:	7
Кол-во атак:	2
Урон/Атаки:	ld2+3/ld2+3
Особые Атаки:	Огонь снов, хождение по теням
Особые Защиты:	Оружие +3 или лучшее для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	60%
Размер:	M (6-футов)
Мораль:	Элитная (14)
Опыт:	13.000

Загадочное существо, известное, как Человек Кошмаров, правит Судом Кошмаров из своего логова в Скорбящем Соборе. Именно проклятье Человека Кошмаров придает форму этому домену и привязывает остальных членов Суда к этой земле.
Человек Кошмаров облачен в темную, порванную мантию, а его голова всегда скрыта под капюшоном. Тень капюшона скрывает его лицо, хотя длинные пряди серебристых волос выбиваются из темного провала на месте лица. Только его руки торчат из рукавов мантии, и они напоминают искривленные, бледные конечности, которые больше подошли бы скелету, чем человеку. Его мантия состоит из паутины темных ткачей снов, и дюжины этих паукоподобных существ ползают по её изношенной поверхности.
Человек Кошмаров может говорить на любом языке, с носителем которого он когда-либо сталкивался. Когда он произносит слова, его скрежещущий голос звучит подобно слабому ветру, дующему в мертвом лесу сухих листьев и ломких ветвей. Он несет с собой холод, который не может разогнать даже самый жаркий огонь.
Сражение: Человек Кошмаров редко вступает в физический бой. Он может наносить два удара в течение каждого раунда (каждый из ударов наносит 1d2+3 единицы урона), и в случае крайней необходимости призвать ужасный огонь снов, управлять которым может только он.
Огонь снов – это потрескивающая зеленая энергия, которая срывается с костлявых рук Человека Кошмаров, чтобы повергнуть его жертвы в ужас. Человек Кошмаров может призывать огонь снов каждые три боевых раунда. Он вытягивается из его скрюченных пальцев в сторону жертвы, представляя собой прямую линию, ширина которой равняется 5 футам, а длинна может достигать 30. Все, что оказывается у неё на пути, должно сделать спас-бросок против дыхательного оружия или испытать на себе её воздействие. Тот, кому удается сделать бросок успешно, получает половину урона.
Огонь снов наносит 4d10 единиц урона всем существам, провалившим спас-бросок. Тот, кому удалось выбросить его успешно, получает половину урона. Кроме того, неудачники вынуждены страдать от последствий воздействия холодного огня. Зеленая энергия открывает подсознательные слои разума жертвы, в результате чего несчастного охватывает ощущение абсолютного ужаса. Жертва должна сразу же сделать бросок ужаса. Независимо от результатов броска, воображаемые ужасы воздействуют на её психику. Существо получает отрицательный модификатор –2 ко всем броскам атаки и способностей в течение 1d4 раундов.

Человек Кошмаров может путешествовать через тени. С помощью хождения по теням, он может шагнуть в глубокую тень Скорбящего Собора и выйти в тени деревьев Вечноизменяющегося Леса — или какой-либо другой точке своего домена.
Вдобавок к темным ткачам снов, которые ползают по нему, подобно живым украшениям, Человеку Кошмаров служат шесть могучих эннуев, которых он называет “Ужасами”. Ужасы присматривают за шестью постоянными сфера снов Человека Кошмаров, управляя ими так, что их господин никогда не остается без ужасных образов, которыми тот может воспользоваться.
Человек Кошмаров также обладает способностью создавать ночные ужасы, кошмары, наделенные материальностью и независимостью, которые могут пересекать Вуаль Сна – и даже время от времени переходить в реальный мир. Существо, которое зовут Мандалайн, кошмар, преследующий доктора Иллхаусена, является одним из ночных ужасов.
Человек Кошмаров обладает способностью ощущать, когда кто-то вторгается в его жилище или логова других членов Суда. Он часто лично расправляется с теми, кто осмелился войти в Скорбящий Собор, но даже события, происходящие в других логовах, интересуют его. Он часто переносится в место обитания другого члена Суда с помощью теней, когда чувствует, что туда кто-то вошел. Скрываясь в тенях, он будет тайно наблюдать за ходом событий. Человек Кошмаров не часто вмешивается в происходящее, но он обожает наблюдать за чужаками, впитывая сладкий аромат их страхов, который практически всегда сопровождает подобные события.
Место обитания/Общество: Человек Кошмаров проводит большую часть времени, скитаясь по залам Скорбящего Собора в Городе Грез. В стеклянных витражах этого древнего здания он может наблюдать за событиями, разворачивающимися в каждой из сфер снов Кольца Снов. Странники, которые пытаются рассмотреть движущиеся образы на витиеватых окнах, должны сделать броски безумия, чтобы не сойти с ума. Эти образы – не замаскированные сцены того, что видят спящие, но истинные и незамутненные картины, взятые из подсознания.
Когда возникает исключительно вдохновляющая сцена, Человек Кошмаров берет мольберт и холст, и собирает свои кисти и краски. Он пытается зарисовать один из моментов ужаса или даже мелькнувшую частичку чудесного сна, но в этот момент творческий дар подводит его. Говорят, будто Человек Кошмаров – это художник, лишенный таланта, разочарованный творец, без малейшей искры творчества, что на самом деле у него нет воображения вообще, и нет собственных снов. Он должен заимствовать сны и кошмары других, но даже за ними он может только наблюдать. Он даже не может принимать участие в них, выступая лишь в роли наблюдателя.
Всякий раз, когда желание творить овладевает им, Человек Кошмаров опускает кисть на полотно в надежде, что в этот раз произойдет чудо. Тем не менее, его проклятье невозможно обмануть. Краска превращается в кровь, стекая по некогда белоснежному полотну, и оставляя огромные пятна. Это злит и расстраивает Человека Кошмар, и тот впадает в разрушительный, ужасающий гнев.
Одна часть Скорбящего Собора отведена под зал встреч Суда Кошмаров. Епископский Суд, справа от Алтаря Снов, является местом Суда Кошмаров внутри логова Человека Кошмаров. Неизвестно, как часто собирается Суд, и сколько времени занимает рассмотрение повестки дня. Известно только то, что подобные советы никогда не собираются ради блага других существ, а только для разработки новых методов вселения страха в разумы всех спящих.
Экология: Хотя он выглядит, как неживое существо, Человек Кошмаров не отвечает ни одной из характеристик, которые свойственны нежити. Прежде всего, он не может быть изгнан жрецами. Человек Кошмаров питается снами и кошмарами других. В отличие от других членов Суда, которые обладают особыми интересами, все сны и кошмары могут обеспечить Человека Кошмаров пищей. Пока со сном связаны какие-либо негативные эмоции, он будет обеспечивать энергией этого проклятого злодея.
Человек Кошмаров также страстно жаждет завладеть искрами воображения и творчества, которыми обладают другими, так как он сам практически лишен их. Тем не менее, он не

может использовать эти заимствованные дары, и это всегда расстраивает его и вызывает гнев.

Ночные Ужасы

Человек Кошмаров обладает способностью придавать вещественность и форму самым худшим кошмарам, которые он вытягивает из Паутины Снов. Эти кошмары получают часть собственной мощи Человека Кошмаров, что наделяет их способностью существовать вне Вуали Снов.
Ночные ужасы могут принимать практически любой облик. Начиная мертвой медсестрой, пальцы которой заканчиваются лезвиями, до злобного убийцы, который душит своих жертв с помощью гибкой удавки, самые страшные страхи становятся реальными в облике ночных ужасов. Хотя они все служат своему господину, каждый ужас обладает определенным уровнем независимости и интеллекта, который делает его уникальным существом. Ночной ужас может иметь особую цель, которую обязан мучить и пугать, но методы, используемые им, определяются лишь им самим.
Создание ночного ужаса занимает у Человека Кошмаров целую ночь, и только один ночной ужас может быть создан в этот промежуток времени. Ужас появляется на свет в сфере снов, и вся его сущность связана с кошмаром, который определяет его облик. Младшие исчадья снов, особенно теневые морфы, служат основами для ночных ужасов. В процессе создания, морф теряет все свои силы и свою индивидуальность, превращаясь в уникальный ночной ужас. Он остается им до тех пор, пока не будет уничтожен.
Человек Кошмаров должен вкладывать часть самого себя в каждый ужас, создаваемый им. В результате этого, между ним и этим существом устанавливается связь, с помощью которой он может наблюдать за происходящими событиями, призывать ночного ужаса к себе или даже передавать приказы. Тем не менее, эта связь не распространяется за границы Земель Кошмаров, в результате чего, в реальном мире ужас должен заботиться о себе сам. Все, что с помощью этой связи может получить Человек Кошмаров – это разрозненные впечатления того, что испытывает ужас. Через туманы нельзя передать детальные образы.
В зависимости от силы создаваемого ночного ужаса, Человек Кошмаров испытывает временное ослабление собственных сил в течение ночи создания. Создание ночного ужаса, который может существовать вне Вуали Снов, стоит Человеку Кошмаров потери хит-поинтов. Эти хит-поинты не могут быть восстановлены до следующей ночи; даже регенерационные силы паутины снов не могут восстановить их до наступления следующей ночи. Количество теряемых хит-поинтов может варьироваться в зависимости от Хит Дайсов создаваемого ужаса: 1-3 HD, 1d8 хит-поинтов; 4-6 HD, 2d8 хит-поинтов; 7-9 HD, 3d8 хит-поинтов; 10 HD, 4d8 хит-поинтов. Ни один ночной ужас, сила которого превышает 10 Хит Дайсов, не может быть создан Человеком Кошмаров.
Каждый ночной ужас создается с определенной слабостью, которая основывается на кошмаре, с которым он связан. То, что может быть использовано для уничтожения одного ужаса, не всегда подействует на другого.

Радужный Змей

Климат/Регион:	Земли Кошмаров
Частота:	Уникальный
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Особая
Интеллект:	Выдающийся (16)
Сокровища:	C
Мировоззрение:	Законно-злое
Количество:	1
Класс Защиты:	-1
Движение:	9, Fl 6
Хит Дайс:	10
THACO:	11
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	1d4+1
Особые Атаки:	Яд, совет
Особые Защиты:	Оружие +1 или лучшее для нанесения урона
Магическая Сопротивляемость:	40%
Размер:	S (4 фута в длинну)
Мораль:	Устойчивая(12)
Опыт:	10,000

Радужный Змей, возможно, является самым загадочным членом Суда Кошмаров просто потому, что отказывается принимать человеческий облик. Это затворническое существо сеет зерна недоверия и подозрения во всех сферах снов, которые он контролирует.

Длинна этого крылатого змея со сверкающими красными чешуйками, среди которых встречаются вкрапления желтого, черного и темно-синего, всего лишь четыре фута. В его глазах горит злобный разум, и его рот кажется искривленным в вечной ухмылке. Чаще всего, спящим запоминалась именно эта злобная, издевательская улыбка.

Радужный Змей может говорить на любом языке, который хоть раз встречался ему во снах. На самом деле он не разговаривает, а просто проецирует слова и идеи, которыми он хочет поделиться, прямо в разумы слушателей. Из-за этого, его собеседники никогда не могут быть уверенными в том, являются ли эти идеи порождениями их собственного подсознания или же были навеяны непокорным лжецом с радужной чешуей.

Сражение: Этот член Суда редко вступает в прямое физическое противостояние. Он предпочитает приказывать своим исчадьям снов принимать такие облики, которые вызвали бы паранойю у всех странников, которые слишком близко подбираются к его логову. Во время этого, Радужный Змей наблюдает за происходящим из ближайшего укрытия и ожидает возможности нашептать советы (как и в случае с одноименным заклинанием) в разумы странников.

Если противостояния невозможно избежать, Радужный Змей атакует своих противников с помощью ядовитых клыков. Укус наносит минимальный урон (1d4+1 единиц), но сам яд воистину силен. Он автоматически лишает жертву сознания на 1d4 часа, если, конечно же, не был выброшен спас-бросок против яда. В этом случае, герой получает отрицательный модификатор –4 ко всем броскам в течение 1d4 часов.

Этот злодей может превращать обычные посохи и шесты в теневых гадюк три раза в день, используя способность, подобную заклинанию палочки-змейки. Магические посохи и шесты получают возможность сделать спас-бросок против заклинания, чтобы отразить воздействие Змея, но обычные предметы автоматически поддаются ему. После превращения, предмет утерян навсегда. Теневые аспиды – это клубки теней, длинной в 1 фут. Их яд может превращать жертв в тени.

Теневая Гадюка: Int Звериный (1): AL N; AC 2; MV 3; HD ½ (1d4 hp); THACO 20; #AT 1; Dmg 1d2; SA теневой яд (спас-бросок против яда или превращение в тень через 5 раундов), ошарашивание; SD половинный урон от колющего оружия; SZ T (1-фут длинны); ML Бесстрашный (19).

Логово Радужного Змея оберегается исчадьями снов, опасными растениями и множеством кошмарных разновидностей обычных рептилий, которые служат своему мастеру-обманщику. Змей может призвать этих существ спокойным шипением, которое принуждает их ответить на зов в течение 1d4 раундов. Если он остановился, чтобы призвать своих слуг, то больше не может ничего сделать в этом раунде.

Место обитания/Общество: Радужный Змей обитает в Первозданном Саду в центре Города Грез. Он скользит через обширный лабиринт джунглей, подгоняя своих прислужников-рептилий, или скрывается в ветвях Древа Подозрений, обращая свой

взгляд в сторону сфер снов, которые он контролирует.
Экология: Подобно другим членам Суда Кошмаров, Радужный Змей поглощает энергию из чужих снов. В случае со Змеем, самыми привлекательными снами являются те, которые включают в себя ненадежность и паранойю, где царит недоверие, а любимый человек оказывается предателем.

Ключ к карте *Странника*.

1. Бушприт
2. Носовая катапульта
3. Баковые перила
4. Трапы на бак
5. Фок-мачта
6. Оснастка
7. Мотки веревки
8. Крепления оснастки
9. Трап на нижнюю палубу
10. Пожарные ведра
11. Главная мачта
12. Якорный шпиль
13. Бизань-мачта
14. Трап на нижнюю палубу
15. Лестницы на кормовую палубу
16. Штурвал
17. Катапульты